
RETRO
KOEI
CUMPLE 40 AÑOS
TRAVELLER'S TALES: MUCHO MÁS QUE LEGO
ASÍ ERA SUNSET RIDERS
CONSOLAS MINI
EL TIRÓN DE LO RETRO
HOBBY CONSOLAS
Nº 328
REGALAMOS
3 JUEGOS
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
¡TODO EL MUNDO ESTÁ AQUÍ!
Super Smash Bros Ultimate
Así será el juego con más pegada de Switch
¡REGALO!
PÓSTER DOBLE
Call of Duty: Black Ops IIII
LEGO DC Súper-Villanos
ANALIZADOS
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
FORZA HORIZON 4
CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII
SUPER MARIO PARTY
LEGO DC SÚPER-VILLANOS
SOUL CALIBUR VI...
REPORTAJE
¡CÓMO HEMOS CAMBIADO!
Así se han reinventado las sagas clásicas
AVANCES
BATTLEFIELD V
FALLOUT 76
POKÉMON: LET'S GO
HITMAN 2...

EDITORIAL

Mamporros, tiroteos, coches y mucha diversión



SONIA HERRANZ

Directora de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es

@soniaherranzz

Vaya añito que llevamos. Es de los buenos, buenos. No sólo lo empezamos con auténticos juegazos, de lo mejor de sus géneros: es que, además, no ha bajado el ritmo en todos estos meses, regalándonos mucho y muy bueno entre lo que elegir. Y el colofón es esta recta final, apodada "campaña navideña", que tiene una intensidad que corta la respiración. Espero que nadie tenga que recortar su carta a los Reyes Magos (como decía uno que yo me sé, se caerían las letras...).

Supongo que la mayoría ya tendréis a vuestros nominados. Aunque no lo habréis tenido fácil... ¿*FIFA* o *PES*? ¿La apuesta por el multijugador de *Black Ops IIII* o la soberbia campaña que prepara *Battlefield V*? ¿Los potentes motores de *Forza Horizon 4* (si eres de One) o los explosivos mamporros de *Smash Bros Ultimate* (si prefieres Switch)? Por medio, muchísimo más para elegir, y con una calidad que empieza a poner difícil eso de "mejorar la fórmula". Ahí está el nuevo *Assassin's Creed*, que desde Ezio no me gustaba tanto. Y ya no digo más. Si me pusiera a enumerar los juegos más recomendables de este año, y los que quedan por llegar hasta diciembre, este espacio se quedaría más que insuficiente. Parece que esta generación está tocando techo. Y no he mencionado *Red Dead Redemption II*. No nos ha dado tiempo a analizarlo, pero ya os adelanto que puede representar para esta generación lo que *San Andreas* para la de PS2 y la primera Xbox...



Y, aunque parezca raro, me pone un poco triste. Estoy encantada de tener tanta calidad y tanta variedad (¡si hasta la lucha ha vuelto a estar en alza!). Lo que pasa es que la experiencia me dice que, cuando más disfrutamos de nuestras consolas, cuando más alucinamos con sus juegos, es cuando más cerca está su final. No les hago mucho caso a los rumores de cambios de generación, pero estas cosas se notan en los huesos de los abuelos, como cuando va a llover. Y, últimamente, me duelen los huesos. Por suerte, las nubes están lejos. Pasarán muchos meses hasta que descarguen las lluvias del cambio. Mientras, disfrutaremos del esplendor de una generación madura. ■

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Sólo con *Assassin's Creed Odyssey* y *Forza Horizon 4*, este mes me he tirado cerca de 100 horas jugando. Bien lo merecían, porque son dos de los juegos que mejor he valorado en los diez años que llevo en la revista. Los que pregonaban que ésta era la peor generación de la historia estarán bien escondidos en su cueva de trol.

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Colaborador

Como apasionado de la Grecia clásica, de su mitología y su historia, estoy gozando cosa mala *Assassin's Creed Odyssey* (¡hasta han puesto a Leónidas en plan señor mayor, por fin!). Dicen que las ventas han sido mejores de lo esperado... aunque habrá que ver cómo le afecta el recién estrenado *RDR2*.

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Sólo un juego me ha hecho abandonar el estupendo multijugador de *Black Ops IIII*... Estoy impresionado con lo que ha conseguido Rockstar con *Red Dead Redemption II*. No sólo es mi candidato a juego del año, sino que supone un paso adelante para cualquier forma de contar historias.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Switch y *DB FighterZ* me han dado dos sorpresas. La primera (buena): han demostrado que esa unión era posible, con un resultado pasmoso. La segunda (mala): los usuarios no han mostrado el mismo interés que cuando salió en PS4 y Xbox One. Va siendo hora de lanzamientos simultáneos en Switch.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BRUNO SOL
Colaborador

Al probar el último *LEGO*, no he podido evitar acordarme del triste destino de *Dimensions* y las licencias que iban a formar parte de la tercera oleada. Nunca sabremos lo que preparaban, por temas legales, pero imagino un archivador en cierta fábrica danesa con figuras de Golpe en la Pequeña China o James Bond. Porca miseria.

@YeOldeNemesis

SUMARIO Nº 328

30 REPORTAJE

SUPER SMASH BROS ULTIMATE

Ni Mayweather, ni Pacquiao, ni Khabib ni McGregor: los mejores luchadores del mundo están en este crossover



76 REPORTAJE

CONSOLAS MINI

El último fenómeno retro sigue su curso, con Neo Geo y PSOne como nuevos ejemplos

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com



46 ANÁLISIS

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

El incomparable marco de la Grecia clásica nos ha dejado uno de los mejores juegos de este 2018



98 AVANCE

BATTLEFIELD V

DICE vuelve otra vez al siglo pasado con ganas de guerra



38 REPORTAJE

CAMBIO DE IDENTIDAD

Renovarse o morir: ése ha sido el lema de muchas sagas en esta generación, y no les ha ido nada mal



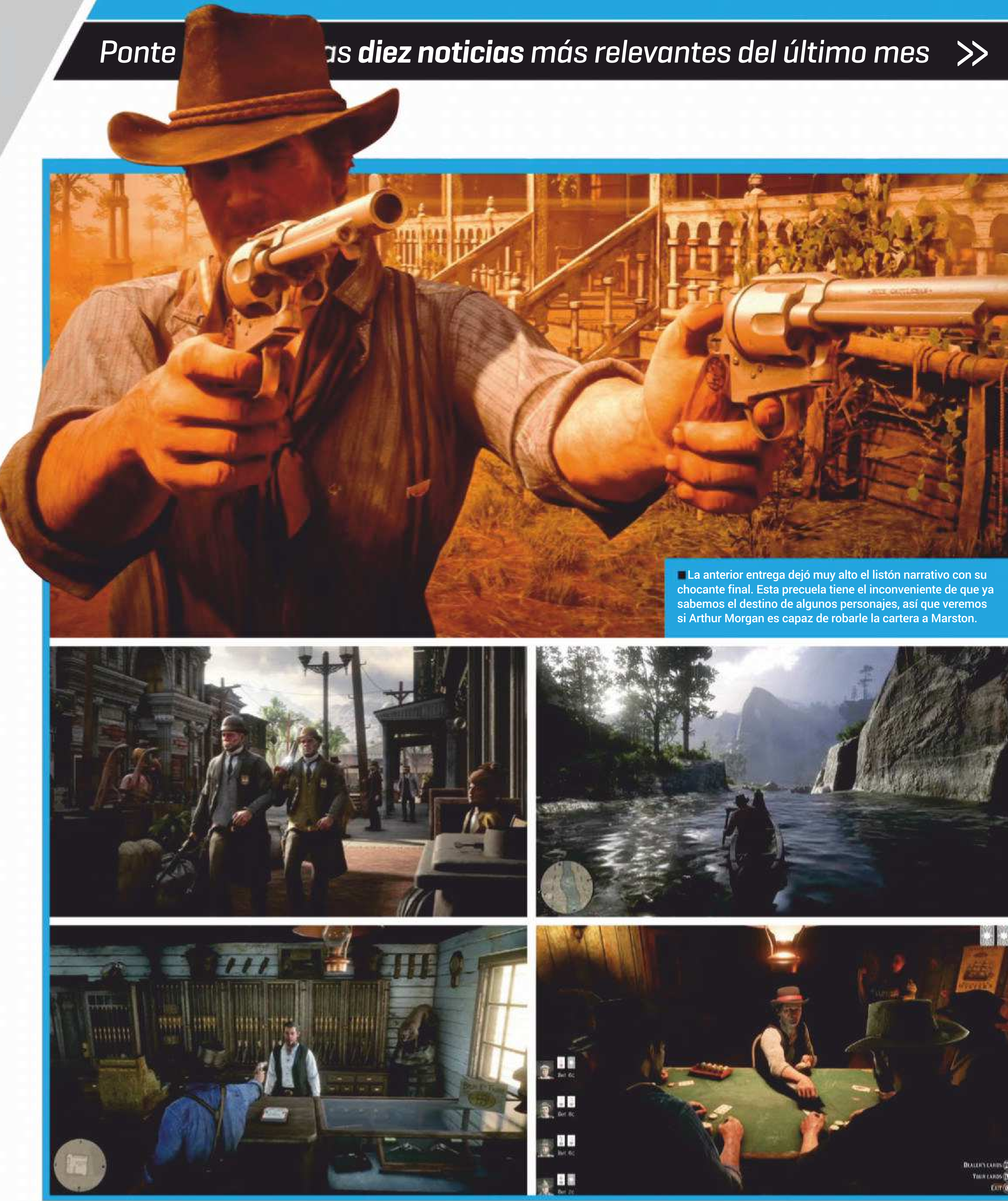
84 REPORTAJE

40 AÑOS DE KOEI

Repasamos los orígenes de una compañía que se fraguó en un matrimonio japonés

ACTUALÍZATE

Ponte *as* ***diez noticias*** *más relevantes del último mes* »



■ La anterior entrega dejó muy alto el listón narrativo con su chocante final. Esta precuela tiene el inconveniente de que ya sabemos el destino de algunos personajes, así que veremos si Arthur Morgan es capaz de robarle la cartera a Marston.





LANZAMIENTO | PS4 - XBOX ONE

Los forajidos de Rockstar ya están entre nosotros

No hemos podido ofreceros su análisis en este número, pero *Red Dead Redemption II*, quizá el juego más importante de 2018, ya está a la venta

Normalmente, cuando de superproducciones se trata, solemos tener acceso a ellas dos o tres semanas antes de que salgan, para poder desgranarlas con tiempo, pero no ha sido el caso con *Red Dead Redemption II*. Cuando leáis estas líneas, el juego ya estará a la venta, pero no hemos podido hacer el análisis de rigor porque Rockstar ha sido muy celosa con él y no nos lo ha anticipado con margen. El juego nos ha llegado el mismo día del cierre de esta edición. Por tanto, será el mes que viene cuando determinemos si de verdad es el mejor juego de la generación, como es probable que sea. Al menos, unas semanas antes del lanzamiento, la compañía liberó un último vídeo centrado en la jugabilidad, y con él hemos ilustrado esta noticia.

El juego es una precuela de la inolvidable aventura de 2010, de modo que controlamos a Arthur Morgan, uno de los miembros más destacados de la banda de forajidos liderada por Dutch van der Linde. Ese punto de partida se ha utilizado para plantear una narrativa grupal en la que interactuamos de muy diversas maneras con el resto de integrantes de la banda, en cuyo día a día debemos colaborar, mientras tratamos de huir de las fuerzas de la ley, que nos perseguirán a lo largo y ancho de tres estados. En ese sentido, el mapa no sólo tiene un tamaño gigantesco, sino que rezuma vida, con gente aleatoria a la que podemos tratar de muy diversas maneras o detalles como que las piezas de caza se tengan que cargar al cinto o en la grupa del caballo. Ciertamente, *Red Dead Redemption II* promete establecer una nueva forma de entender los mundos abiertos.

En el último vídeo, se ha podido ver por fin la esperada cámara en primera persona, que se puede alternar con la típica en tercera persona. Además, se han mostrado minijuegos como la pesca, las partidas de cartas y dominó, el "juego del cuchillo"... Según ha declarado Dan Houser, mandamás de Rockstar, la aventura dura unas 60 horas, y no hay que olvidar que, en noviembre, llegará la vertiente online.



Superar el tamaño del mapa de *GTA: San Andreas* era una quimera, pero Rockstar parece haberlo hecho con *Red Dead Redemption II*. La distancia de dibujado es brutal.



Como la remasterización de *GTA V* para PS4 y Xbox One, el juego se puede jugar en su totalidad en primera persona, lo que ayuda a resaltar el acabado de las armas.



LA AVENTURA DURA UNAS 60 HORAS, Y NO HAY QUE OLVIDAR QUE EL ONLINE LLEGARÁ EN NOVIEMBRE





ANUNCIO / PS4 - XBOX ONE - PC

El campeón del rally virtual vuelve a acelerar a fondo

Codemasters acaba de anunciar *DiRT Rally 2.0*, un exigente simulador que se lanzará el 26 de febrero y que incluirá tramos cronometrados y pruebas de rallycross

Hablar de rallies es hablar de Codemasters. A la compañía británica le costó coger velocidad en la actual generación, pero eso ya es agua pasada. Tras deleitarnos con el purista *DiRT Rally* y el más multidisciplinar *DiRT 4* en 2016 y 2017, está lista, una vez más, para poner a prueba nuestra pericia al volante. Será el 26 de febrero, con *DiRT Rally 2.0*, que se lanzará en PS4, Xbox One y PC, y que seguirá el camino de la simulación pura.

Tras el reseteo que fue el original de 2016, esta nueva entrega de *DiRT Rally*, que homenajea a la nomenclatura del mítico *Colin McRae Rally 2.0* de PSOne, irá varios kilómetros más allá, con un manejo aún más realista y mayor fidelidad en aspectos como la respuesta de los neumáticos o la deformación de las superficies. Estuvimos en la presentación del juego en Londres y damos fe de que la dificultad, sin rebobinado que valga, volverá a ser muy desafiante.

El juego constará de rally clásico (tramos cronometrados con copiloto) y rallycross (carreras cuerpo a cuerpo en circuitos cerrados). En la primera vertiente, tendremos seis enclaves: Nueva Zelanda, Argentina, Polonia, España, Australia y Estados Unidos. En la segunda, que tendrá la licencia del Mundial de Rallycross, habrá ocho pistas: Barcelona, Montalegre, Mettet, Silverstone, Hell, Holjes, Trois-Rivieres y Lohéac Bretagne. Al margen de eso, ya se sabe que, como poco, habrá dos temporadas de contenido adicional de pago, cada una de las cuales añadirá tres ubicaciones y cinco vehículos más.

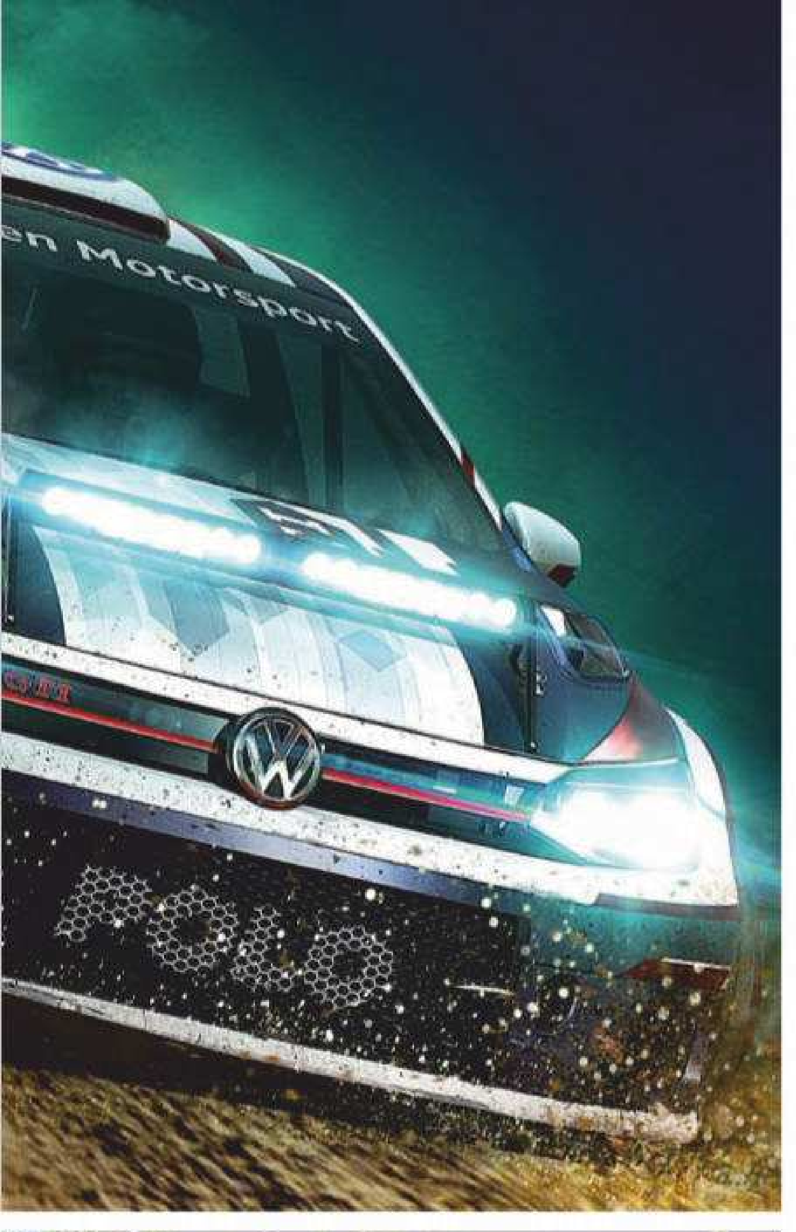
De primeras, el garaje constará de 50 coches de todas las épocas, lo que incluirá clásicos como el Subaru Impreza de 1995 o el célebre Audi Quattro S1 E2. El enfoque de los modos será familiar, con la típica trayectoria, campeonatos, eventos online o desafíos de periodicidad diaria, semanal y mensual.





El Mundial de Rallycross estará mejor aprovechado, con la presencia de ocho trazados. Eso sí, faltan cuatro, que nos olemos que llegarán vía DLC...







EL TÍTULO ES UN GUIÑO AL MÍTICO COLIN MCRAE RALLY 2.0, LANZADO EN PSX EN 2000



3



Los últimos episodios de *The Walking Dead* serán publicados por Skybound, la compañía de Robert Kirkman, creador del cómic.



Así lucía el juego de Stranger Things que Telltale tenía entre manos. Otro de tantos... lo cual era insostenible.

ACTUALIDAD | PS4 - XBOX ONE - PC

Telltale Games, todos te recordarán cuando hayas muerto

La compañía que reinventó las aventuras gráficas ha cerrado de manera repentina, tras una pésima gestión

Telltale Games ha sido uno de los nombres propios de la industria en los últimos años con sus particulares aventuras gráficas por episodios. Pese a que su sistema de decisiones pecaba de tramposo, su tratamiento de diversos universos nos dio grandes alegrías: The Walking Dead, The Wolf Among Us, Juego de Tronos, Batman... Sin embargo, el rumbo directivo de la compañía parecía encaminado al desastre, como se podía observar en las pésimas traducciones o en la cantidad demencial de proyectos simultáneos para todas las plataformas (mal rendimiento técnico incluido), lo que hacía difícil rentabilizarlos todos, amén de propiciar que muchas sagas no tuvieran continuidad tras su primera temporada.

De la noche a la mañana, se anunció que la compañía cesaba su actividad. Eso supone la cancelación de proyectos como el de Stranger Things o la segunda temporada de The Wolf Among Us. El cierre se produce, precisamente, mientras *The Walking Dead: Final Season* aún está en curso, después de que muchos hayan pagado por él. Por suerte, la saga estrella de Telltale tendrá un final, gracias a la mediación de Skybound. Una pena... ■



Vanellope y Ralph explorarán el bullicioso mundo de internet en la primera secuela de Disney Studios que se estrenará en cines desde "Fantasía 2000".

4

RALPH ROMPE INTERNET / CINE

Visitamos Disney Studios en Los Ángeles para traer datos frescos

"Antes de Disney, los dibujos eran como un truco de feria: una línea que se movía, después eran como personas con las que sentirte identificado"

Han pasado seis años desde que "Rompe Ralph" se estrenara en cines y nos presentara a nuestro "héroe a regañadientes" y a la pequeña Vanellope. Ahora, vamos a descubrir cómo su mundo se ensancha al abandonar el entorno de los arcades para viajar a internet y descubrir un nuevo universo poblado por Usuarios Net (avatares) y Netizens (websites). La película estará plagada de referencias y de huevos de Pascua: soldados de la Primera Orden de la nueva trilogía de Star Wars, Baymax de "Big Hero 6" o Buzz Lightyear de "Toy Story", por ejemplo. Por supuesto, habrá guiños a juegos online como *Fortnite* y descubriremos la cara más desenfadada de las princesas Disney.

Disney Studios nos invitó a asistir a una jornada informativa acerca del desarrollo del filme, donde personalidades clave, como Pamela Ribon, Kira Lehtomaki o Ami Thompson, nos desvelaron muchos detalles del proceso de creación de los entornos, el diseño de personajes, la elaboración del storyboarding... Tenéis toda esa información detallada en **hobbyconsolas.com**.

Por lo demás, hay que decir que "Ralph rompe internet" está siendo dirigida por Rich Moore y Phil Johnston, bajo la producción de Clark Spencer, de modo que se renueva el equipo creativo de la primera cinta y... atentos, porque han trabajado juntos en "Zootrópolis", la ganadora del Óscar como mejor película de animación de 2016. Ralph quiere pegar fuerte, y lo hará el próximo 5 de diciembre.

5





ANUNCIO / SWITCH - PC

Un héroe al rescate de la industria del videojuego

En noviembre, llegará a Switch y Steam *Leopoldo Manquiseil,* un plataformas 2D con un trasfondo solidario

Tras fundar en 2011 Badland Games, Luis Quintans y David Santos se lanzaron en apoyo del desarrollo patrio poniendo en marcha Badland Indie. Gracias a esta incubadora, muchos estudios españoles han llevado a buen puerto sus juegos, y uno de ellos, Vanir Project (*Nightmare Boy*), quiere demostrarles su apoyo cediendo el 75% de la recaudación de su nuevo juego a David Santos, quien sufre una dura enfermedad. *Leopoldo Manquiseil: A new super hero is coming* es un plataformas retro en 2D, que nos arrastrará a una hilarante trama, con mucho de crítica sobre la industria del videojuego, en la que nos tendremos que enfrentar a una turbia organización que se ha propuesto monopolizar el sector y controlar la mente de los jugadores acabando con la creatividad. El único que puede hacer algo es Leopoldo, un estresado trabajador de Badland Games que, tras un accidente, despierta... ¡con superpoderes! En la piel de Leopoldo, nos tocará recorrer veinticuatro pixelados niveles plagados de peligros (y de guiños a clásicos). Por suerte, contaremos con la ayuda de otros conocidos de la industria, como "Gonzo" Suárez, Luis Quintans, Sara Borondo, Bruno Sol, Ramón Nafria o Santi Valero, de "Videojuegos por alimentos". Si sois amantes de los videojuegos, recordad que en noviembre tenemos una cita con Leopoldo.





Chicles Five, tu mejor aliado en las batallas de Call of Duty Black Ops IIII

Triunfar en los combates del nuevo Call of Duty Black Ops IIII sólo está al alcance de los soldados mejor preparados, y Chicles Five quiere ayudarte a conseguirlo



Chicles Five lanza una edición especial inspirada en Call of Duty Black Ops IIII de sus packs de los sabores menta, hierbabuena, manzana, frutos rojos y sandía. Con cada paquete te puedes llevar gratis un ítem digital para el shooter de Activision. Sólo tienes que visitar la página **www.callofduty.com/fivegum,** registrarte con tu usuario o crear una nueva cuenta, introducir el código que viene en tu paquete de chicles ¡y conseguirás el ítem digital para el juego!



¡Y llegan refuerzos en forma de **premios**!

Además, el código de cada pack de chicles te da acceso también a un sorteo en el que podrás conseguir consolas PS4, copias de CoD Black Ops IIII, la edición Mytery Box, camisetas, mochilas y lanyards. La promoción estará disponible hasta el 1 de marzo de 2019, y encontrarás más información en la web de Five: www.chiclesfive.com. ¿A qué esperas para participar?









NUEVOS DATOS / SWITCH

Nintendo entra en la era del servicio online de pago

Nintendo Switch Online lleva ya un mes habilitado y, aunque es más económico que el servicio de otras compañías, aún le queda un largo camino por recorrer

Nintendo ha tardado en subirse al carro del online de pago, pero, desde septiembre, está ya en marcha Switch Online, un servicio que, aunque tiene potencial, de momento presenta luces y sombras. Microsoft y Sony necesitaron tiempo para levantar sus respectivas infraestructuras de Xbox Live y PS Network, así que entraba dentro de lo previsible. Pese a lo que duele pagar por lo que antes era gratuito, lo cierto es que Switch Online tiene un precio económico. La suscripción individual cuesta 4 € por un mes, 8 € por tres meses o 20 € por doce meses, pero también hay una opción familiar para tener encuadradas hasta ocho cuentas por 35 € al año

Por encima de todo, el cambio más significativo que ha traído consigo el servicio es que resulta obligatorio para poder disfrutar del multijugador de la inmensa mayoría de títulos, como *Splatoon 2*, *Mario Kart 8 Deluxe* o el venidero *Super Smash Bros Ultimate*. Este último, tras el desastre que fue el online del de Wii U, dará cuenta de si los servidores funcionan como es exigible en 2018. Por desgracia, el chat de voz sigue sin estar integrado en la propia consola y en los propios juegos, lo que obliga a tirar de la engorrosa app de móvil que ya conocíamos. Según Reggie Fils-Aime, es para favorecer que se pueda chatear si nos llevamos la consola fuera de casa, pero lo cierto es que juegos de third parties como *Fortnite* sí permiten hablar con quien nos plazca desde la consola, así que Nintendo tiene ahí una asignatura pendiente, ahora que la gente paga por jugar.

El contenido que mejor acogida ha tenido hasta ahora es, sin duda, el de los juegos retro de NES, si bien se echan en falta de más consolas... lo cual no sabemos si será compatible con SNES Mini o la supuesta N64 Mini. En cuanto al guardado de datos en la Nube al que da derecho el servicio, su utilidad para tener a salvo las partidas o para cambiar de consola es innegable, pero muchos juegos, como *FIFA 19*, no permiten utilizarlo, en teoría para evitar trampas...

El chat de Switch Online está asociado a una app para móviles. Eso ayuda a proteger al público infantil, por ejemplo, pero obliga a montar un engorroso tinglado.

El guardado de datos en la Nube sólo está disponible para suscriptores. Si dejamos de serlo, su vigencia en los servidores será de seis meses antes de desaparecer.















NES COMO ALICIENTE

Switch sigue sin tener Consola Virtual, pero, con el estreno del servicio online, Nintendo ha puesto ya en marcha la recuperación de su fondo de armario. Así, pagar la suscripción de Switch Online da derecho a jugar a veinte títulos de NES, que se irán ampliando progresivamente. Por ahora, están *Balloon Fight*, *Baseball*, *Donkey Kong*, *Double Dragon*, *Dr. Mario*, *Excitebike*, *Ghosts'n Goblins*, *Gradius*, *Ice Climber*, *Ice Hockey*, *Mario Bros*, *Pro Wrestling*, *River City Ransom*, *Soccer*, *Super Mario Bros*, *SMB 3*, *Tecmo Bowl*, *Tennis*, *The Legend of Zelda* y *Yoshi*. Además, se ha puesto a la venta (sólo para suscriptores y a través de My Nintendo Store) un pack que incluye dos mandos con el diseño de NES y que se cargan insertándolos en las ranuras de la consola, aunque no se pueden usar en modo portátil.



Super Smash Bros Ultimate será la primera prueba de fuego para Switch Online. Las entregas anteriores de la saga tenían un lag que las hacía injugables, pero ahora, con un servicio de pago, sería injustificable.



Splatoon 2 es un paradigma de cómo aprovechar Switch Online. Al ser un juego muy enfocado al multijugador y en constante actualización, cualquiera que lo quiera exprimir al 100% tiene que hacerse suscriptor.



Como free-to-play multijugador que es, *Fortnite* es una excepción y se puede jugar sin necesidad de ser suscriptor de Switch Online. Es la misma política que en PS4 (en Xbox One, en cambio, hay que tener Gold).

Las frases del mes



"Es importante que los videojuegos, además de divertir, también proporcionen un beneficio para la vida diaria"

Serge Hascoet. Director creativo de Ubisoft



"En The Witcher 3, usamos la cámara y la composición de personajes para desarrollar la historia; en Cyberpunk, usamos el mundo abierto"

Maciej Pietras. Animador cinematográfico de *Cyberpunk 2077*



"Sony y Microsoft no son nuestras competidoras: lo es el tiempo de entretenimiento que la gente pasa navegando por internet o viendo una película"

Reggie Fils-Aime. Presidente de Nintendo América



"Tenemos zombis a lo '28 días después', así que necesitan comer, dormir o beber, lo cual se integra en los ciclos de la horda"

John Garvin. Director de *Days Gone*



"Igual que Iron Man fue el primer éxito del Universo Cinematográfico, Spider-Man ha iniciado una nueva era de juegos de Marvel"

Bill Rosemann. Director creativo de Marvel



"El streaming será clave en la nueva generación, para ofrecer juegos de diferentes formas, con facilidad y rapidez, en gran variedad de dispositivos"

Pete Hines. Jefe de comunicación de Bethesda





LANZAMIENTOS / PS4

Probamos los tres nuevos lanzamientos para PlayLink

El 14 de noviembre, llegará una nueva oleada de títulos que convertirán nuestro móvil en un mando de PS4, y ya hemos podido hincarles el diente a tres de ellos

La Navidad está a la vuelta de la esquina, y PlayStation prepara una nueva oleada de lanzamientos PlayLink con la que echar unas risas junto a la familia en esas fechas tan señaladas. Y no necesitaremos muchos pads para jugar: cualquier smartphone o tableta se convertirá en un mando más con el que disfrutar de *Tu cara me suena: El videojuego*, *Chimparty*, *Melbits World* o *Saber es poder: Generaciones*. Durante una reciente visita relámpago a la PlayRoom de PlayStation España, pudimos probar estos tres últimos. *Saber es poder: Generaciones* es un divertidísimo "trivial" que cuenta con la voz de Dani Mateo en calidad de maestro de ceremonias. El juego enfrentará a jugadores de todas las edades a una sucesión de preguntas divididas por décadas. Los piques estarán asegurados, sobre todo porque podremos "sabotear" los móviles de los otros participantes.

Dirigido a un público más infantil, *Chimparty* someterá a cuatro jugadores (representados por otros tantos monos) a dieciocho delirantes minijuegos con un control simplificado al máximo: sólo tendrás que pulsar un botón de la pantalla para que el mono se propulse a base de pedos o salte entre lianas.

La coordinación entre jugadores será esencial para superar los monísimos niveles de *Melbits World*, el que fue ganador de los Premios PlayStation 2017. El objetivo será llevar a la salida a distintas criaturas que van caminando automáticamente por cada escenario (a lo *Lemmings*), ya sea moviendo plataformas o accionando un trampolín. Muchos melbits mordieron el polvo antes de llegar a la meta, ante nuestra incapacidad a la hora de coordinarnos, lo que provocó un montón de risas. ¿Seréis capaces de hacerlo mejor? El 14 de noviembre, podréis comprobarlo.

1 CHIMPARTY. Cuatro jugadores encarnan a otros tantos monos en una sucesión de chifladísimos minijuegos. Nuestro favorito: recorrer la mayor distancia a base de tirarse pedos.

2 MELBITS WORLD. El ganador de los Premios PlayStation 2017 pondrá a prueba la coordinación de los jugadores mientras allanan el camino de los melbits, que avanzan solos a lo *Lemmings*.

3 SABER ES PODER: GENERACIONES. Dani Mateo presta su voz al presentador de este divertido juego de preguntas, divididas en distintas décadas (de ahí el subtítulo de "generaciones"). Los conocimientos no bastarán para triunfar: también requiere malicia a la hora de "sabotear" las pantallas de los otros jugadores.

8



■ La Temporada 6 de *Fortnite* ya está en marcha. Entre sus novedades, hay mucho contenido para celebrar Halloween.



LANZAMIENTO ■ PS4 - ONE - SWITCH

El fenómeno de moda volverá a lucir palmito

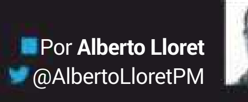
Fortnite tendrá una nueva edición en físico, el 16 de noviembre

El de *Fortnite* ha sido un caso muy particular. Hay que recordar que se puso a la venta en julio de 2017, pero estaba aún en Acceso Anticipado y ni siquiera tenía el modo battle royale que lo acabaría popularizando, que fue una actualización posterior y que, como es sabido, se puede descargar gratuitamente. Por eso, a día de hoy, la edición física que se lanzó originalmente está agotada y ha sido pasto de la especulación. Por suerte, Epic Games, en asociación con Warner Bros, va a lanzar una nueva edición, titulada *Lote de criogenización*. Se pondrá a la venta el 16 de noviembre para PS4, Xbox One y Switch, a un precio de 30 €.

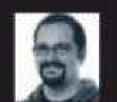
Mientras tanto, el juego va ya por su sexta temporada y no hace más que ganar adeptos, ahora con cross-play incluso en PS4. Con su celebración de Halloween, igual hay quien decide no salir de casa esa noche... ■



Pulsa Start



Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



DOS AÑOS VIVIENDO "DENTRO DE LOS JUEGOS"

El 13 de octubre, PS VR celebró su segundo cumpleaños y, como suele suceder en este tipo de fechas redondas, muchos aprovechamos para hacer balance, de lo bueno y de lo malo, para comprobar qué promesas se han cumplido y cuáles no.

Como entusiasta de la RV, de los que la ven como una vía de futuro para el videojuego, los últimos lanzamientos que he podido analizar, como *Astro Bot* y *Pixel Ripped 1989*, siguen reafirmándome en esa idea: no he jugado nada parecido, y no serían lo mismo sin la sensación de estar "dentro". El primero, porque es un competente plataformas 3D en el que el jugador no es un mero observador mientras controla a un personaje, sino que es parte activa de algunas mecánicas (como romper paredes a cabezazos), y hay alivio cómico, como que veamos algas sobre nuestra cabeza al salir del mar. Y no sólo eso: cuenta con algunos efectos, como la recreación del oleaje, que ayudan todavía más a meterse en los niveles.

Por su parte, *Pixel Ripped 1989* es una maravilla indie, de ésas que estarás recordando tiempo después de haberlas jugado, pero que corre el riesgo de pasar desapercibida, y no por falta de calidad, sino por falta de nombre (no forma parte de ninguna serie o franquicia conocida) y, sobre todo, porque no cuenta con el empuje comercial que podría darle una gran editora. Pero no tengo dudas de que estará entre mi top 10 de este año. La genialidad de jugar a una portátil (al estilo Game Boy) dentro de un mundo virtual, y que ambos universos, el virtual y el del videojuego, se fusionen es para mí una de las grandes experiencias que dejará en 2018 el videojuego. Aunque las mecánicas sean las de un plataformas 2D, no has jugado a ninguno como éste.

Porque, al final, la diferencia entre los juegos convencionales y la RV radica justo ahí, en la "experiencia", en la sensación de estar ahí y en la forma de interactuar. Y, en esto, los que jugamos a menudo con RV hemos tenido la suerte de degustar verdaderos platos de estrella Michelín en estos dos años. Hemos podido sentir y disfrutar la agobiante inmersión de *Resident Evil 7* (el primer triple A que apostó por la RV), la inmensidad de *Skyrim*, la memorable aventura de *Batman Arkham VR*, el bello plataformas *Moss*, la sensación de velocidad de *WipeOut Omega Collection* (o *Thumper*), la envolvente belleza de *Rez Infinite*, la sensación de estar en un X-Wing en la demo de *Star Wars Battlefront*... Se tilda, a menudo, al catálogo de PS VR de limitado, pero hay bastante para elegir, y con cosas soberbias. Aun con leves problemas técnicos (fallos en la detección) o el hecho de que visualmente PS4 no dé más de sí, lo único que realmente echo de menos es que las grandes compañías se animen a crear juegos, al menos compatibles. No entiendo cómo Capcom no repite con *RE2* lo que hizo con *RE7*... ■

« La diferencia entre los juegos convencionales y la RV radica en la sensación de estar ahí, y ha habido verdaderos platos de estrella Michelín »

9

LANZAMIENTO / PS4

Drácula y sus archienemigos nunca mueren

Ya está disponible *Castlevania Requiem,* un pack para PS4 que incluye dos clásicos



Konami ya no es la que era, pero es consciente de su legado histórico y está trayendo de vuelta algunos de sus clásicos. Si el mes pasado fue *Zone of the Enders: The 2nd Runner*, ahora es el turno de *Castlevania Requiem: Symphony of the Night & Rondo of Blood.* Ya está a la venta y, como su propio nombre indica, se trata de un pack que recupera esos dos juegos de los 90, en exclusiva para PS4 y a un precio de 20 € (16 €, si sois suscriptores de PS Plus), aunque tan sólo en formato digital.

Lanzadas originalmente en 1993 y 1997 para PC Engine CD y PlayStation-Saturn, estas dos entregas de la saga tenían continuidad entre sí, si bien los protagonistas eran diferentes: Richter Belmont era el de *Rondo of Blood* y Alucard, el de *Symphony of the Night.* Esta última entrega, en particular, sentó cátedra con su gigantesco castillo, su banda sonora o su doblaje. Ahora, podemos volver a disfrutar de ambas aventuras con una conversión que conserva los gráficos originales, en formato 4:3. Por otra parte, ya está también disponible en Netflix la segunda temporada de la serie de animación basada en la saga.





LANZAMIENTO / MULTIPLATAFORMA

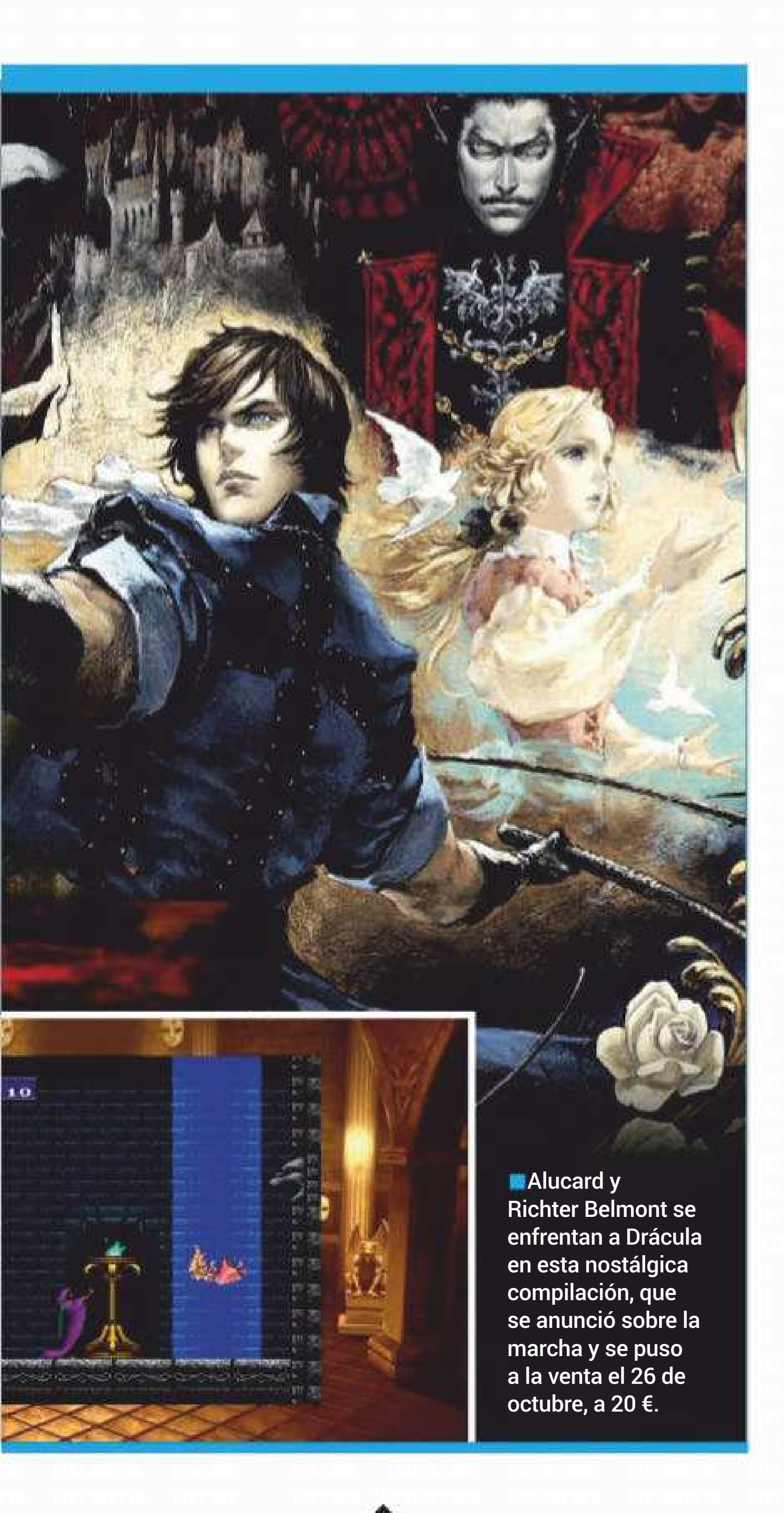
Videojuegos por streaming, directamente en tu televisor

Ya está a la venta Wade, un dispositivo con mando que permite disfrutar de un catálogo de 50 títulos sin necesidad de tener una consola o un PC

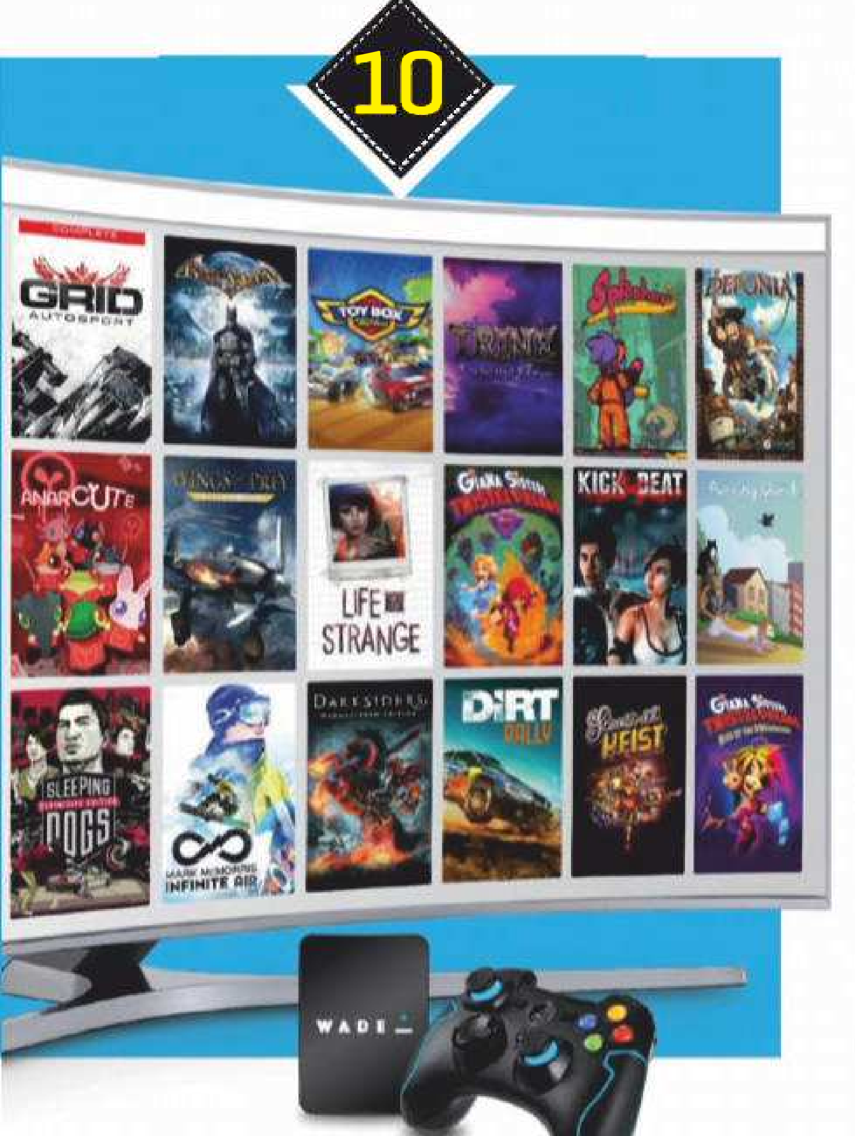
El streaming promete ser el futuro de los videojuegos. En España no hemos podido disfrutar del servicio PlayStation Now, por ejemplo, pero, desde hace unas semanas, está disponible Wade, a un precio de 99,90 € y sólo en El Corte Inglés. Se trata de un dispositivo que incluye un mando que imita al de Xbox One y que se conecta directamente a la televisión mediante HDMI, sin necesidad de consola o PC. Eso sí, se recomienda tener una conexión de doce megas, como poco, para evitar parones en la imagen.

El pack incluye una suscripción por un período de seis meses, sin exigencias de permanencia. Por ahora, el catálogo disponible está conformado por 50 títulos de los últimos años, entre los que se cuentan auténticas joyas: *Tomb Raider, Rise of the Tomb Raider, Sleeping Dogs, Batman Arkham Asylum, Batman Arkham City, Life is Strange, Darksiders, Mad Max, Thief, DiRT Rally, Ultra Street Fighter IV, Metro 2033 Redux, Saints Row IV, Deus Ex: Human Revolution, Superhot*... Como es lógico, se trata de juegos multiplataforma en su mayoría (la mayor excepción es *Ryse: Son of Rome*), que irán renovándose mes a mes. De cara a las familias con niños, se incluye un control parental que se puede gestionar desde el móvil.





Alucard y Richter Belmont se enfrentan a Drácula en esta nostálgica compilación, que se anunció sobre la marcha y se puso a la venta el 26 de octubre, a 20 €.







Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

DIEZ AÑOS DEL RECUADRO QUE ME CAMBIÓ LA VIDA

Este mes, se cumplen diez años de una de las mayores bifurcaciones narrativas de mi vida. Fue entre octubre y noviembre de 2008 cuando entré en Hobby Consolas, uno de los amores de mi vida. Por aquel entonces, me disponía a hacer tercero y cuarto de periodismo a la vez, yendo a clase mañanas y tardes, así que mi intención era aparcar temporalmente los videojuegos. Sin embargo, cuando iba a coger el vuelo de Fuerteventura a Madrid, mi madre se emperró en comprarme el número 205 de la revista. El proceso previo de mi infancia y mis primeros pinitos en el sector ya lo conté en otra ocasión, así que no me repetiré.

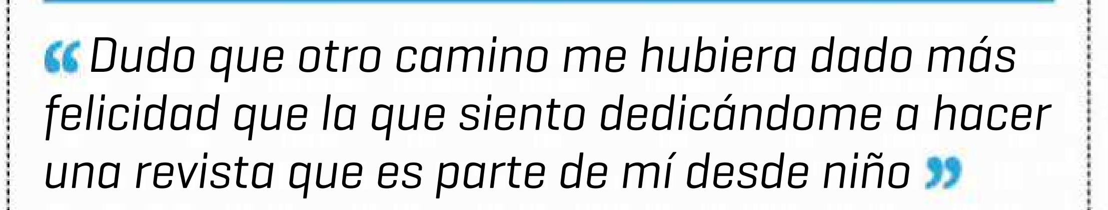
El caso es que, en el Teléfono Rojo de aquel número, había un recuadro pequeñito. "¿Quieres trabajar en Hobby Consolas?", rezaba, acompañado de una portada de la revista con un mafioso de áurea dentadura de *Saints Row 2*. "Eso es algo que ni se pregunta", me dije, así que seguí las instrucciones para ponerme en contacto y reclamar una oportunidad, un 9 de octubre. Los días pasaban en silencio y la cosa no parecía tener visos de prosperar, pero, el 27 de octubre, Javier Abad me escribió para pedirme mi teléfono. El día 30, me presenté en la redacción y estuve hablando con Manuel del Campo y Daniel Quesada, antes de que me sentaran a analizar *Mirror's Edge* como prueba. Finalmente, el 6 de noviembre, recibí la feliz noticia de que contaban conmigo para colaborar.

¿QUIERES TRABAJAR EN HOBBY CONSOLAS?

Estamos buscando colaboradores para nuestro equipo de redacción. Si conoces bien la revista, te apasionan los videojuegos y consideras que tienes un buen nivel de redacción y capacidad crítica, ponte en contacto con nosotros. (Imprescindible residir en Madrid y tener gran disponibilidad de horarios). Envíanos un mail con tus datos junto con un artículo sobre algún videojuego escrito por ti a esta dirección: jabad@axelspringer.es.

Mi primer texto fue un avance de *Race Pro*. El primer análisis tardó un par de meses en llegar y fue de *The House of the Dead: Overkill*. Como curiosidad, mi foto en la revista sigue siendo la misma que me sacaron para aquel texto. Qué pelazo tenía... Yo aquello lo veía como un pequeño divertimento con el que ganarme unos euros mientras terminaba la licenciatura y lograba colocarme como periodista deportivo. Sin embargo, poco a poco, los simples avances y análisis fueron dejando paso a guías, reportajes, viajes a estudios top, secciones fijas (como el mítico Sensor)... Sin darme cuenta, el volumen de trabajo fue aumentando hasta dedicarme por completo a la revista. A raíz de los movimientos que se fueron dando, y gracias a la confianza de los sucesivos jefes (Manuel del Campo, Javier Abad, Alberto Lloret y Sonia Herranz), fui ganando peso en la redacción hasta llegar a la tesitura actual.

En estos diez años, me han dejado dar la tabarra hasta el infinito con *Shenmue* o *Yakuza*, analizar joyas que de otra manera quizá no habría tocado (*The Saboteur*, *Brutal Legend*, *Alice Madness Returns*, etc.), mejorar mi inglés mandándome por todo el planeta... A veces, me pregunto cómo sería hoy mi vida si no hubiera sabido de aquella oferta de colaboración. Es imposible de saber, pero dudo que otro camino me hubiera dado más felicidad que la que siento dedicando mi día a día a hacer una revista que es parte de mí desde que era niño.



« Dudo que otro camino me hubiera dado más felicidad que la que siento dedicándome a hacer una revista que es parte de mí desde niño »



Por David Alonso
@Davealonsoh

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón 

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

¿REALIDAD O FICCIÓN?
¡Acierta y podrás ganar un juego!

Las noticias falsas están a la orden del día, pero, a menudo, se confunden con las reales, y eso a nosotros nos viene de perlas para retaros y, ya de paso, daros una gratificante recompensa.

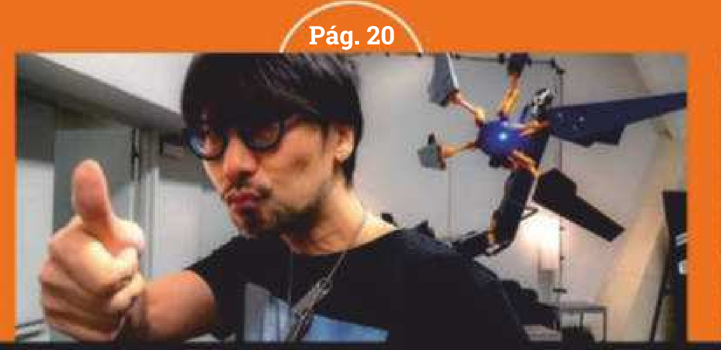
1

UN MENSAJE MALICIOSO CAMBIA TU ID EN PS4

Un nuevo "exploit" está trayendo por la calle de la amargura a algunos usuarios de PS4. Se trata de una simple línea de código, recibida a través de los mensajes privados de PSN, y cuyos efectos pueden ser perturbadores. A través de esta vulnerabilidad, los hackers de barra de bar son capaces de alterar la ID, o nombre de usuario, de los servicios online de PlayStation de la víctima con tan sólo enviar el mensaje adecuado. Durante las últimas semanas, son varios los poseedores de PS4 que han visto cómo su ID se cambiaba por nombres de lo más controvertidos. Entre los casos más sonados que han trascendido a las redes sociales, están los de jugadores cuyos perfiles ahora tienen pseudónimos como Marcus Fenix, Michael Pachter o Lara Dibildos. Por el momento, Sony ha emitido un comunicado instando a la calma y recomendando a todos los usuarios de PSN que desactiven la recepción de mensajes privados por parte de desconocidos, al menos hasta que lancen una actualización que "tape" el agujero. Lo que aún no queda claro es si los afectados podrán recuperar pronto su ID o tendrán que esperar a 2019, cuando Sony permitirá hacerlo de forma oficial.

- [ ] A MÍ ME HAN PUESTO "JULIO IGLESIAS": ¡WEAH!
- [ ] ME PARECE QUE ESTÁIS MEZCLANDO COSAS...

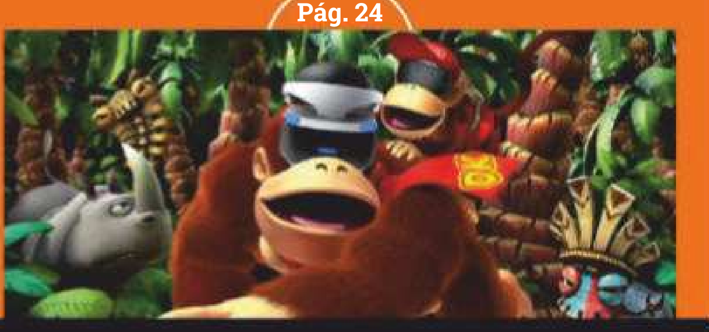
Pág. 20



LA OTRA CARA

Aquí hay mucho troleo... ¡y lo sabes!

Pág. 24



LA COMUNIDAD

Donde podéis opinar sobre todo lo opinable

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

LANZAN MANDOS DURANTE UN PARTIDO DE FÚTBOL PARA PROTESTAR CONTRA LOS **ESPORTS**



¿A qué huelen las nubes? Si la piscina es honda, ¿el mar es Toyota? En la actualidad, existen ciertas preguntas que, quizás, nunca seremos capaces de responder. Pero hay un interrogante que se lleva la palma: ¿pueden los eSports considerarse un deporte? Para algunos, ya lo son. Para otros, no se acercan ni remotamente. El debate lleva tiempo servido, pero los que parecen tenerlo muy claro son los aficionados del Young Boys, el equipo de la Superliga de Suiza. En uno de sus últimos encuentros como local, parte de la hinchada arrojó al campo mandos de consola y pelotas de tenis en señal de protesta. ¿Los motivos? La nueva propuesta de la liga suiza, que quiere obligar a todos sus equipos a crear una sección de eSports. Y, ahora, todo esto nos lleva a otra pregunta: ¿será considerado deporte el lanzamiento de mandos? Ahí queda.

- ESPERO QUE NO TIRARAN ARCADE STICKS
- A LA PRÓXIMA TROLA, OS "MANDO" A LA PORRA



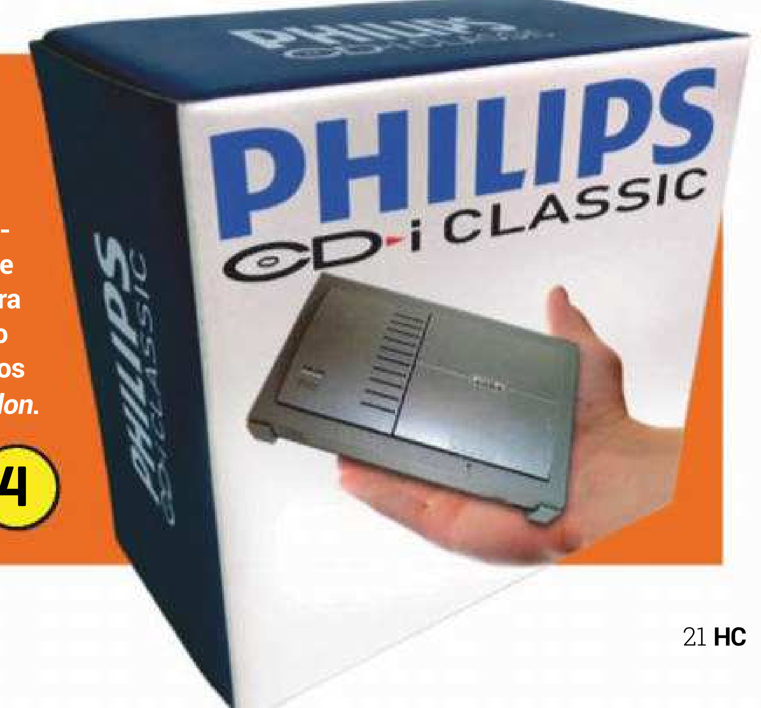
El autor de The Witcher demanda a CD Projekt RED. Nada menos que 16 millones de dólares es el montante que reclama Andrzej Sapkowski al estudio polaco, autores de los juegos de Geralt de Rivia. El escritor afirma que su acuerdo, que le reportó un beneficio de 9.500 dólares, sólo incluía la cesión de los derechos de su obra para el primer juego.

- PUES OYE, EL "NO" YA LO TIENE. SI LE CUELA...
- MÁS FALSO QUE UN ZLOTY DE MADERA

PHILIPS LANZARÁ **CD-I CLASSIC** EN 2019

La consola y reproductor multimedia con la que Philips se estrelló en el mercado de los videojuegos en los 90 tendrá una versión mini. Así lo ha confirmado la propia compañía holandesa, que también ha desvelado otros detalles de la máquina, como su precio o la ventana de lanzamiento. CD-i Classic saldrá a la venta en primavera de 2019 en dos versiones: la primera costará 129,90 € e incluirá soporte para CD, al igual que la consola original. La segunda, algo más pequeña y sin lector, tendrá un precio de 89,90€. Ambas ediciones incluirán veinte juegos precargados en su memoria, entre los que destacará el aclamado *Zelda: The Wand of Gamelon.*

- ¡CHACHI! AHORA PODRÉ VER MIS VIDEO CD EN CUALQUIER PARTE
- AQUÍ LO ÚNICO MINI QUE HAY ES VUESTRO CEREBRO



BOWSETTE DISPARA LAS BÚSQUEDAS EN WEBS PARA ADULTOS

5

Si tenéis internet, seguro que habéis visto muchas imágenes de Bowsette en las últimas semanas. Pero, por si acaso alguno no ha salido de su cueva recientemente, os contamos que se trata de un personaje creado por fans tras la presentación de Peachette, la versión de Toadette convertida en princesa que veremos en *Super Mario Bros U Deluxe*. Pues, si la idea de este Bowser "fusionado" con Peach tras pillar una supercorona ya os parece algo rebuscada, esperad a leer en qué lugares de la red ha triunfado de forma desmedida el curioso personaje. ¿Os lo imagináis? Bueno, vaya pregunta más tonta, si ya os lo decimos en el titular de la noticia... Pero vamos, que sí: ¡en las páginas de vídeos para adultos! Según un conocido portal de contenido pornográfico, las búsquedas con la palabra "Bowsette" se dispararon hasta rozar las 800.000 al día poco después de que el personaje se hiciera viral en redes sociales. Nosotros, faltaría más, nunca hemos buscado "Bowsette sexy" por esos lares... ni volveremos a hacerlo, claro.



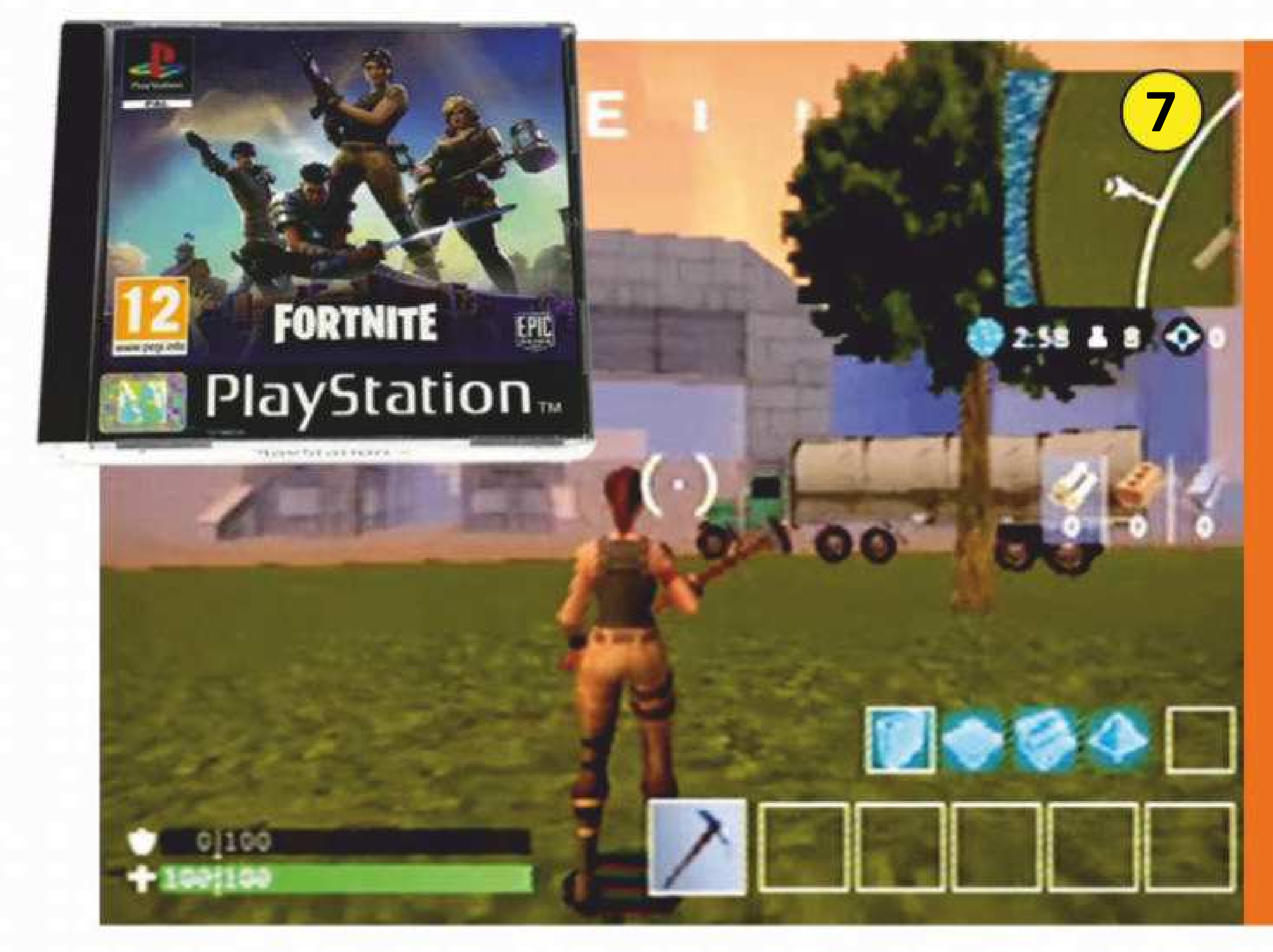
- ☐ ME TEMO QUE LA BUSCARON 800.001 PERSONAS...
- ☐ ME CALLO POR NO DECIR UNA BARBARIDAD



Okami **consigue su segundo Récord Guinness.** Tras hacerse, en 2006, con el galardón a "Juego del año con peores ventas", el título de Hideki Kamiya ya tiene otro Guinness. En esta ocasión, por ser "el juego protagonizado por un animal más aclamado por la crítica".

- ☐ AMATERASU SE LO MERECE.
- ☐ CLARO, CLARO. ¡Y UN GOYA!





LA VERSIÓN DE FORTNITE PARA PSONE ESTÁ YA MUY AVANZADA

El fenómeno *Fortnite* parece no tener fin. Si a día de hoy podemos disfrutar del juego en consolas de nueva generación, ordenadores, móviles y tablets, dentro de poco también podremos hacerlo... ¡en la primera PlayStation! Y es que, en su afán de "portar" el exitoso battle royale a todos los dispositivos posibles, Epic Games tiene casi a punto la que será la edición más retro de *Fortnite*. Por supuesto, esta versión para PSX contará con algunos recortes, sobre todo en lo referente a su aspecto técnico y las posibilidades online, pero mantendrá intacta la esencia del juego. Aunque pueda sonar a locura, recordad que PlayStation tiene instalado un parque de más de 100 millones de consolas, lo que podría reportar una gran cantidad de nuevas ventas.

- ☐ ¡JA! ¡ACERTÉ NO SALTANDO AÚN A PS2!
- ☐ ESTÁIS BASTANTE "PERTUR", EH...



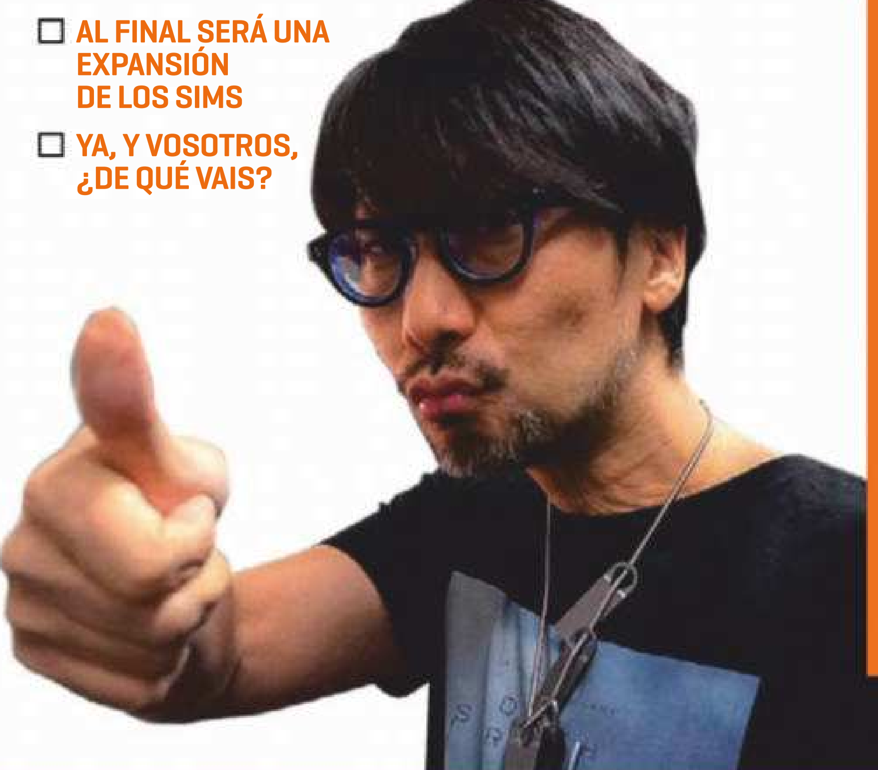
MARIO STRIKERS PREPARA SU ESTRENO EN SWITCH

Next Level Games, creadores de *Super Mario Strikers*, han confirmado el lanzamiento de una nueva entrega de la serie futbolística, que llegará a Switch en el segundo trimestre de 2019. Como podéis ver en su primera imagen oficial, el juego enfrentará a los personajes más icónicos de Nintendo en alocados partidos, que podrán ser en equipos de dos, cuatro o cinco integrantes. Por su parte, y siguiendo la tendencia de otros recientes títulos deportivos de Nintendo, como *Mario Tennis Aces*, contará con un modo historia. Aún no se ha confirmado todo lo que ofrecerá, pero sí sabemos que nuestra misión principal será ayudar a Mario a formar un equipo con el que ganar la "Champiñon's League", una exigente competición que corre el peligro de desaparecer debido a las malas prácticas directivas de Bowser.

- ☐ ESTO ES FÚTBOL DE VERDAD, Y NO LO DE FIFA 19
- ☐ PIDO EL VAR, QUE AQUÍ HUELE A PISCINAZO

9 **Kojima tampoco sabe de qué va *Death Stranding*.** En una reciente entrevista, el creativo nipón aseguró que va incluyendo elementos en el desarrollo según se le ocurren, por lo que aún no tiene claro del todo el género de su esperado juego. Lo que sí confirmó es que no será un simulador de sherpas, como muchos pensamos inicialmente.

- ☐ AL FINAL SERÁ UNA EXPANSIÓN DE LOS SIMS
- ☐ YA, Y VOSOTROS, ¿DE QUÉ VAIS?





APARECEN LOS PRIMEROS KITS FALSIFICADOS DE NINTENDO LABO

Tras regalarnos joyas impagables de la usurpación de identidad, como las consolas PolyStation o Treamcast, el mercado asiático de falsificaciones ya ha encontrado nuevo objetivo en el que "inspirarse": Nintendo Labo. Como no podía ser de otra manera, China ha sido el primer país en crear copias de los populares periféricos de cartón de Nintendo, que pueden encontrarse ya en diferentes bazares online. De momento, se han detectado réplicas del *Kit variado* y del *Kit Robot*, cuyos empaquetados, además, son muy similares a los de los productos oficiales, lo que les permite "colar" fácilmente. Eso sí, ninguna de estas falsificaciones incluye la tarjeta con el juego, por lo que su principal utilidad es... realmente ninguna. A no ser que queráis ir vestidos de robot de cartón, claro.

- ☐ LA VERDAD ES QUE PODRÍAN DEDICARSE A OTRAS LABO-RES
- ☐ NO LO A-LABO, PERO COMO TAMPOCO ME LO CREO...

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **ASSASSIN'S CREED ODYSSEY** PARA PS4 O XBOX ONE

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre los que acertéis qué noticias de las de "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos dos copias de *Assassin's Creed Odyssey* para PS4 y una para Xbox One.



SOLUCIONES del nº 327

1 Verdadero **2** Verdadero **3** Verdadero **4** Falso **5** Falso **6** Falso **7** Falso **8** Verdadero **9** Verdadero **10** Falso

GANADORES de un juego **Spider-Man** (HC 327)

- Juan Vicente Badía (Alicante)
- Jeroni Molina (Reus)
- José María Gallego (Barcelona)

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



Que Nintendo haya declarado tener interés por la realidad virtual. A ver si hacen algo sin cables, que lo de Oculus, HTC Vive y PS VR es un despropósito con tanta liana colgando. Iwan Ovich

Siempre mola que las compañías apuesten por la RV, que es una tecnología alucinante. De todos modos, si Nintendo saca un *Donkey Kong* en realidad virtual, ¿también te vas a quejar de las lianas?

Que haya rumores que digan que el próximo juego de Rockstar será un nuevo *Bully*. Sinceramente, ojalá sea así. Vance Goeth
Desde luego, sería un lanzamiento arriesgado tal y como está el patio. Pero también es cierto que Rockstar va por libre y se atreve con todo...

Que Microsoft haya comprado varios estudios. Xbox Scarlett va a tener un catálogo realmente interesante. Eliezer Salas
¡Ese Phil Spencer bueno tirando de billetes! Pues ojalá tengas razón y reciba un porrón de juegazos.

El lanzamiento de la versión física de *Hellblade*. ¡No lo había comprado por si salía! David Martínez
Suerte que al final lo ha hecho, porque, si no, te hubieras perdido un juegazo tremendo. ¡Buen ojo, colega!

La retrocompatibilidad de Xbox One. Y ahora con *Metal Gear Solid 2* y *3 HD* sumados a su catálogo. ¡Así, sí! Rafael de Juan
No queremos mirar a nadie, pero es una característica que deberían traer todas las consolas. ¡Ese Phil Spencer bueno retrocompatible!

***Assassin's Creed Odyssey*: me está encantando, sobre todo su gran dificultad en los combates. ¡Juegazo de súper Ubisoft! Gabrsvenpal**
Nos encanta que te haya hecho tanta "Grecia" el juego. Sin duda, merece estar en el Olimpo de la saga.

La pintaza que tiene el remake de *Resident Evil 2*. Qué ganas de que llegue el 25 de enero... Haz ST
Nada que objetar. Nosotros estamos igual. ¡Deseando aplastar lickers!



Que por fin Sony haya decidido habilitar el juego cruzado en PS4 gracias a *Fortnite*. Ojalá la tendencia se extienda. ¡Juntos siempre es mejor! Luis Q.

Espera, ¿un mensaje llamando a la unidad "interconsolera"? Tú sí que deberías extenderte, amigo. Y estamos contigo: la mejor manera de afrontar estas guerras es en el modo online de nuestros juegos favoritos. ¡Todo lo demás sobra!

NO MOLA



Los rumores del lanzamiento de una nueva Switch con mejor pantalla en 2019. Se nota que es una estrategia de infiltrados de Sony y Microsoft para frenar sus ventas en Navidad. Jorge Giovanni

Vamos, que no dices que sea una conspiración... ¡pero es una conspiración! En fin, no tenemos muy claro si tu teoría es acertada, pero, si descubres nuevas pruebas, háznoslas llegar, por favor.

Que el chat de voz en Nintendo Switch se haga a través de una app para móvil. ¿Por qué no dan una alternativa? Ignacio del Río
¡Pero si ya la han dado! También puedes instalar la aplicación en una tablet. Si es que os quejáis por todo...

Que tanta gente haya ignorado a PS Vita. Es un pedazo de maquinón que he disfrutado mucho. ¡Y con el que sigo haciéndolo! Pakito Petrucci
Pues oye, mientras tú la estés disfrutando, ¿qué más da lo que piensen los demás? ¡Sigue dándole caña!

Que se hable cada vez más de PS5. Sería de tontos sacar una nueva consola tan pronto. Raúl Ferrer
Ya. Es el debate de cada final de generación de consolas. Pero ya sabemos todos cómo acabará la cosa tarde o temprano...

***Kingdom Hearts: The Story so Far*. ¿Un recopilatorio de recopilatorios? ¿Hasta dónde vamos a llegar? Kike Regidor**
Muy fácil: ¡hasta el infinito y más allá! Ah no, calla, que eso será en el venidero *Kingdom Hearts III*...

Que los fans de Nintendo sexualicen todo. Mirad lo ocurrido con Bowsette y Toadette. Carlos Rico
Bueno, tampoco es eso. Los cosplay de Mario o Luigi son de lo más recatado dentro del mundillo, eh.

La ausencia de campaña en *Call of Duty: Black Ops IIII*. Por mi parte, ahí se va a quedar. Deberían haberlo hecho free-to-play. MegaJugón82
Tu enfado es comprensible, pero, viendo lo bien que está funcionando en ventas, quizás deberíamos empezar a acostumbrarnos...

Que Sony vaya a cobrar 9,99 € (la mitad si eres miembro de PS Plus) a partir del segundo cambio de nombre de usuario en PSN. Ya no saben de dónde sacar dinero. Erika González

Bueno, ten en cuenta que renovar el DNI vale unos 12 €. Y, encima, ni te permiten cambiarte el nombre ni ponerte una foto en la que salgas medio decente. Vale, sabemos que no tiene nada que ver un tema con el otro, pero el que no se consuela...

Por David Alonso @Davealonsoh

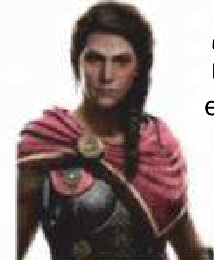


LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España




Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



22.600 copias sumó *Assassin's Creed Odyssey* en sus tres primeros días (menos que *Origins* en 2017), divididas entre 19.700 para PS4 y 2.900 para One. Ubisoft presume de que es el mejor estreno de la saga en esta generación a nivel mundial... pero, curiosamente, no ha dado datos.



18.700 unidades se vendieron de *Shadow of the Tomb Raider* en algo más de tres semanas. Aun siendo cifras que ya quisieran para sí muchas sagas, cabía esperar mucho más de la última aventura sobre los orígenes de Lara Croft. No sería de extrañar una rebaja próximamente.



2.330 copias vendió *Forza Horizon 4* en su primera semana. Que esté disponible en Xbox Game Pass no ayuda (ya supera los 2 millones de jugadores), pero son cifras bajísimas para uno de los mejores arcades de conducción de la historia.

19.950 unidades acumuló *NBA 2K19* en su primer mes, divididas entre 17.700 de la versión de PS4, 1.450 de la de Xbox One y 800 de la de Switch. A diferencia de otros juegos multiplataforma donde los gráficos no importan tanto, aquí sí priman sobre la portabilidad de Switch.

9.100 copias sumó *Super Mario Party* en apenas tres días, unas cifras notables para un "party game". Peor le fue a *Valkyria Chronicles 4*, que se quedó en 1.540 unidades... pese a llegar traducido. En este caso, sí que primó la versión de Switch, con 925 copias, frente a las 575 de PS4 y las 40 de Xbox One.



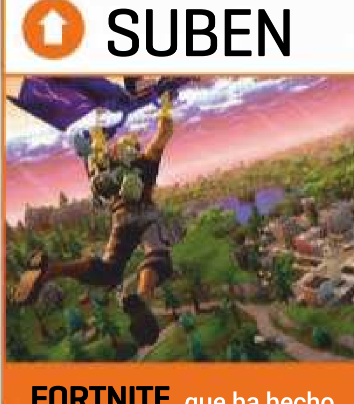
350 unidades vendió *Astro Bot* en tres días. Siendo quizá el mejor exclusivo de PS VR, es una cifra paupérrima, pero Sony ha puesto en marcha una campaña de publicidad para que el gran público sepa de él. Peor remedio tiene *Fist of the North Star* con sus 400 copias...

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**



SUBEN



FORTNITE, que ha hecho que Sony dé su brazo a torcer para que haya cross-play entre PS4 y el resto de consolas. Ahora, falta que el online unificado se convierta en la norma para todos los juegos multiplataforma.



PROJECT XCLOUD, una tecnología por streaming que acaba de anunciar Microsoft y que facilitará el uso de juegos en múltiples dispositivos. Sin duda, el streaming será protagonista en la próxima generación.



HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE, el juegazo de Ninja Theory, que se lanzará en formato físico el próximo 4 de diciembre, en PS4 y en Xbox One. Ha tardado año y medio en dar el paso, pero más vale tarde que nunca.



BORDERLANDS 2 VR, una adaptación para PS VR del juego de Gearbox, que saldrá el 14 de diciembre. Como novedades, habrá una habilidad para ralentizar el tiempo y la conducción será en primera persona.

BAJAN



SEGA Y D3T, que estuvieron trabajando en un remake de *Shenmue I & II* y lo acabaron descartando para sacar el port ramplón que tuvimos hace unos meses. Digital Foundry lo desveló aportando imágenes.



EL RETRASO de *Monster Boy and the Cursed Kingdom*, del 6 de noviembre al 4 de diciembre. El motivo es que se necesita más tiempo para preparar la edición física... que sólo se comercializará en América.



LA RECTA FINAL de los desarrollos de videojuegos, que hace que los empleados acumulen semanas laborales de hasta 100 horas, como ha revelado Dan Houser, de Rockstar, en una entrevista con Vulture.



NI PS EXPERIENCE ni Paris Games Week: a diferencia de los años anteriores, Sony no tendrá ningún evento propio este otoño. Tocará conformarse con los anuncios de la gala de los Game Awards.

Left Alive

ATRAPADOS EN UNA GUERRA FUTURA

PLATAFORMAS
PS4 | PC

GÉNERO
Acción / Survival

DESARROLLADOR
Square Enix

DISTRIBUIDOR
Square Enix

LANZAMIENTO
28 de febrero (Japón)
5 de marzo (Occidente)

Square Enix recupera el mundo de *Front Mission* para ofrecernos una nueva propuesta: un shooter en tercera persona con elementos de survival, en el que tendremos que mantener con vida a nuestros tres protagonistas en medio de un brutal conflicto bélico.

Con un buen puñado de juegos a sus espaldas, *Front Mission* definió un universo futurista muy rico. *Left Alive* aprovechará ese contexto y ese legado, pero presentará una historia y unos personajes totalmente nuevos, que han sido diseñados por Yoji Shinkawa, responsable de la dirección artística de la saga *Metal Gear*. Nos transportará a 2127, año en el que el país de Garmoniya declara la guerra a Ruthenia e invade la ciudad fronteriza de Novo Slava. Durante la aventura, controlaremos a tres personajes diferentes, que hasta ese momento no se conocen entre ellos y que tratarán de sobrevivir tras haber quedado aislados como consecuencia de la batalla.

Pilotando "wanzers"

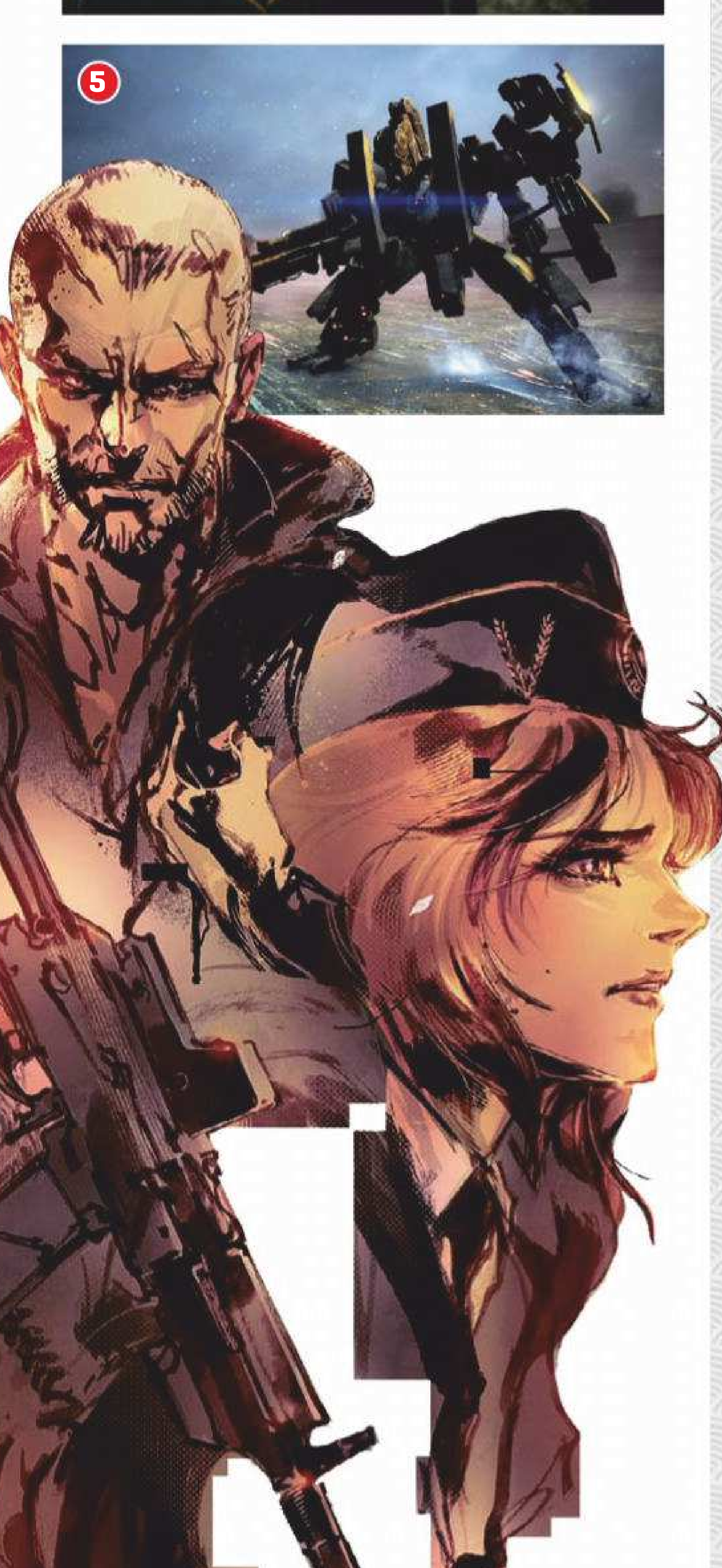
El elemento característico de *Front Mission* siempre fue el de los "wanzers", una especie de mechas con forma de tanques, y, por supuesto, aquí también tendrán un papel destacado. Muchos enemigos nos atacarán a bordo de ellos y, llegados a un punto, podremos arrebatárselos para pilotarlos nosotros. Tendrán una capacidad destructora brutal, y podremos equiparlos con hasta cuatro armas a la vez (en los brazos y los hombros). Pero no siempre será preferible ir a lo loco sembrando el caos: a menudo, podremos decantarnos por avanzar a pie con sigilo. Eso sí, tendremos las balas justas, y habrá que echar mano de trampas y armas improvisadas (cócteles molotov, bombas caseras, etc.). Los desarrolladores aseguran que las decisiones serán muy importantes, no sólo por la manera de encarar cada situación, sino también por las rutas que escojamos para avanzar, que harán que cada partida sea diferente. Además, podremos poner a salvo a una serie de civiles extraviados (a algunos, eligiendo las palabras adecuadas; a otros, salvándolos de alguna amenaza), cuya supervivencia afectara al final del juego.











1 Mikhail será uno de los tres protagonistas que controlaremos. Es un joven e inmaduro soldado de Ruthenia, así como el único superviviente de su pelotón en la defensa de la ciudad.

2 La aventura comenzará con la invasión militar de Novo Slava.

3 Pasearemos por calles devastadas como consecuencia de la cruda batalla.

4 Olga, también personaje jugable, solía estar en las filas del ejército de Garmoniya, pero, tras perder a su hija, pasó a ser ciudadana de Ruthenia y se convirtió en oficial de policía en Novo Slava.

5 La palabra "wanzer" viene del alemán "Wanderpanzer", que significa "tanque andante".

6 Leonid, el tercer prota, es un mercenario reconvertido en revolucionario que fue sentenciado a muerte por un crimen que no cometió. Sin embargo, su condena nunca fue ejecutada y le mantuvieron con vida por motivos desconocidos.

7 Habrá civiles atrapados en mitad de la refriega, a los que guiaremos en la dirección correcta si elegimos bien qué decirles. También podremos salvar a algunos de las garras de los enemigos, si estamos dispuestos a gastar balas para ello.



AMBIENTACIÓN EN EL MUNDO DE FRONT MISSION

***Left Alive* se desarrolla en el mismo universo** que la saga de rol táctico *Front Mission.* Squaresoft lanzó el juego original en 1995 para Super Famicom en Japón (años antes de la fusión con Enix) y, desde entonces, ha habido multitud de entregas para diversas plataformas. Además, la saga ha inspirado mangas, películas, libros o juguetes. Sin embargo, desde 2010, cuando salió el spin-off *Front Mission Evolved* (un shooter para PS3, 360 y PC), no hemos tenido más entregas. Para encontrar un título con la jugabilidad clásica de la saga, hay que remontarse a 2008, cuando salió *Front Mission 2089* para DS (que, a su vez, era un remake de un juego de móvil).





PODREMOS PILOTAR WANZERS, UNOS PODEROSOS MECHAS, AUNQUE A VECES SERÁ PREFERIBLE AVANZAR A PIE CON SIGILO

BIG IN JAPAN

124.491

unidades de **Warriors Orochi 4** (PS4 y Switch) vendidas en su primera semana en Japón

Monolith Soft sigue contratando personal para su próximo juego

La compañía busca programadores, diseñadores, artistas y otros perfiles para su próximo proyecto. Hasta ahora, ha trabajado con un equipo reducido, y aun así ha logrado crear obras de alto nivel. De hecho, el éxito en ventas de *Xenoblade Chronicles 2* ha sorprendido a Tetsuya Takahashi, líder del estudio.



Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy saldrá en PS4, One, Switch y PC

Desde su aparición original para Game Boy Advance en Japón, la trilogía or ginal de la mítica saga de abogados ha aparecido en multitud de formatos. El año que viene, será el turno de PlayStation 4, Xbox One, Switch y PC (a través de Steam), que recibirán el ya clásico pack.



Dragon Quest XI S, la versión para Switch del juego

Sigue sin fecha, pero ya sabemos que la versión de *Dragon Quest XI* para Switch añadirá una *S* a su título. Según Yuji Horii, creador de la saga, dicha letra puede hacer referencia a "Switch", "Special" o "Speaking" (la edición japonesa incluirá doblaje, a diferencia de la versión de PS4, que sólo lo incluyó en Occidente).



Aquí TOKIO



Baten Kaitos 3 aún podría ser una realidad

Yasuyuki Honne, miembro de Monolith Soft y director y artista de los dos juegos de *Baten Kaitos* para GameCube, ha explicado que llegó a trabajar en una tercera entrega que no se materializó. A él le gustaría retomar el proyecto, pero también depende de Bandai Namco, que tiene los derechos.

Nintendo podría estar preparando un nuevo modelo de Switch

Según una información publicada en The Wall Street Journal, Nintendo podría estar trabajando en un rediseño de Switch, y estaría debatiendo qué mejoras y cambios introducir. Eso sí, el nuevo modelo no saldría a la venta hasta la segunda mitad de 2019. En cualquier caso, por ahora esto es sólo un rumor.





Shin Kaku Gi Kou and the Eleven Destroyers, el nuevo proyecto de Square Enix

En colaboración con la compañía Straight Edge y con los creadores de la serie de novelas y manga "A Certain Magical Index", Square Enix prepara una nueva y ambiciosa propiedad intelectual que comenzará con un juego para iOS y Android, y que también tendrá manga y novela. Transcurrirá en un mundo de fantasía, marcado por el gran poder de once armas que, originalmente, fueron los cuernos de una especie de dios maligno.

85.161

unidades de **Legend of Heroes: Trails of Cold Steel IV** (PS4) vendidas en su primera semana en Japón



LLUVIA DE ESTRELLAS

El big bang va a quedar en una nadería comparado con este choque entre las estrellas de Nintendo y las de otros universos del mundo del videojuego.

■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



UÑA Y CARNE DESDE GAMECUBE

Como las entregas de Wii y Wii U, *Super Smash Bros Ultimate* será compatible con el mando de GameCube. Nintendo no ha parado de innovar con sus sistemas de control en sus tres últimas consolas, pero, desde *Melee*, la saga es indisociable de este pad, merced a su distribución de botones, con un mayor tamaño para el A, que concentra los ataques clave. De ahí que se haya ido reeditando, cosa impensable para los "genéricos" mandos de otras máquinas. Se podrá adquirir por 30 € y también valdrán los antiguos, si bien hará falta el adaptador de 20 € que ya se lanzó para Wii U. Si no tenéis nada de eso, os vendrá de perlas la edición limitada, que, por 100 €, incluirá el juego en físico, el mando en color negro y el adaptador.

■ **SWITCH** ■ **7 DE DICIEMBRE** ■ **SORA LTD. (NINTENDO)** ■ **LUCHA**

Después del fracaso de Wii U, se hicieron múltiples quinielas sobre los exclusivos "desaprovechados" que merecían tener una segunda oportunidad en Switch en forma de port, y en todas figuraba *Super Smash Bros*. Se daba por hecho que llegaría en algún momento, pero el plan de Nintendo para su saga de lucha era mucho más ambicioso: no haría un simple port de la última entrega, sino una recopilación de toda la historia de la saga, con numerosos cambios e incorporaciones. Así, *Super Smash Bros Ultimate* juntará en una sola tarjeta infinidad de contenidos de su paso por Nintendo 64, GameCube, Wii y Wii U-3DS. Calificarlo como una simple remasterización sería injusto, por dos motivos. El primero es que esos contenidos resucitados presentarán numerosos retoques, tanto visuales como jugables. El segundo es que, además, se han creado bastantes cosas desde cero.

Como siempre, se apostará por una vertiente del género de la lucha que casi nadie se ha atrevido a tocar desde que saliera de la mente de Masahiro Sakurai con el *Smash Bros* original de 1999. Hasta »

INVITADOS A DOCENAS

Los luchadores propiamente dichos provendrán de un total de 32 sagas, pero, además, habrá escenarios, ayudantes y objetos sacados de otras IP, lo que hará que el crossover bordee el medio centenar de series.



SUPER MARIO BROS

Habrá siete luchadores de la IP central de *Smash Bros*: Mario, Luigi, Peach (con Daisy como eco), Bowser, Dr. Mario, Estela y Bowsy. Aparte, de los 103 escenarios, dieciocho estarán inspirados en el Reino Champiñón y en spin-offs como *Mario Kart*.



THE LEGEND OF ZELDA

Habrá seis combatientes de esta saga: Link (con la túnica de *Breath of the Wild*), Link Niño, Toon Link, Zelda (vestida a lo *A Link Between Worlds*), Sheik y Ganondorf. Habrá nueve escenarios: Castillo de Hyrule, Altarea...



POKÉMON

Será la saga más prolífica en cuanto a personajes, con Pikachu, Pichu, Mewtwo, Jiglypuff, Lucario, Greninja y el Entrenador Pokémon (éste será un 3x1, con Squirtle, Ivysaur y Charizard). Habrá siete arenas de casi todas las generaciones de Pokémon.



METROID

A las veteranas Samus y Samus Zero se les unirá el malvado dragón Ridley. También debutará como personaje jugable Samus Oscura, que será una versión eco de la Samus estándar. Habrá cuatro escenarios de ambientación planetaria, como Brinstar.



STAR FOX

La otra gran saga espacial de Nintendo contará con tres luchadores veteranos, todos ellos con un estilo de combate similar: Fox (con el diseño visto en *Star Fox Zero*), Falco y Wolf. Los escenarios serán tres en total: Corneria, Venom y Sistema Lylat.



F-ZERO

Captain Falcon volverá a ser el único representante de una de las sagas de Nintendo que más tiempo llevan en barbecho. Sus vertiginosos circuitos darán pie a tres arenas: Big Blue, Port Town Aero Dive y Mute City, este último con el estilo de 16 bits de SNES.



KIRBY

El "copión" Kirby estará acompañado por dos villanos como Meta Knight y Rey Dedede. Serán seis los escenarios ambientados en este universo, como la Fuente de los Sueños, Hal Abarda o una versión monocroma, al estilo de Game Boy, de Dream Land.



EARTHBOUND

Originalmente no salió en Occidente, pero esta saga es parte de *Super Smash Bros* desde la primera entrega. Volveremos a tener a Ness y a Lucas como personajes jugables, así como cuatro escenarios: Onett, Foursi-de, New Pork City y Magicant.



FIRE EMBLEM

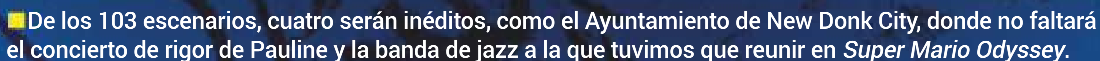
No es la saga más mediática, pero su contexto bélico viene de perlas para un juego de lucha, y de ahí que vaya a haber cinco personajes: Marth (con Lucina como eco), Roy (con Chrom como eco), Ike, Daraen y Corrin. Y habrá tres arenas de combate.



SPLATOON

El shooter de Nintendo no podía faltar a la cita. Los inklings, ya sea en su versión masculina o en la femenina, saltarán a la palestra con sus armas de tinta, y habrá un escenario: Torres Merluza. También estarán las Calamarciñas, como ayudantes.




De los 103 escenarios, cuatro serán inéditos, como el Ayuntamiento de New Donk City, donde no faltará el concierto de rigor de Pauline y la banda de jazz a la que tuvimos que reunir en *Super Mario Odyssey*.








Los luchadores eco serán versiones alternativas de un personaje principal. La principal diferencia será estética, aunque habrá ligeras modificaciones en algunas técnicas.

» ocho personajes se curtirán el lomo mientras tratan de echarse los unos a los otros del escenario, ya sea individualmente o por equipos. A las habituales reglas por límite de tiempo o de vidas, se añadirá una opción en la que el objetivo será reducir la energía del rival. Tampoco faltará la muerte súbita, en la que cada contrincante empezará con 300% de daño acumulado.

La mejor forma de disfrutar de la experiencia será en multijugador local u online, pero el juego será muy generoso en su contenido para un jugador. Entre los modos ya confirmados, destaca Smash Arcade, que ofrecerá una retahíla de combates con rivales y escenarios propios para cada luchador. Tropa Smash se apoyará en combates eliminatorios por equipos, de tres o de cinco integrantes. En Smash Total, habrá sucesivas rondas, con la peculiaridad de que, al terminar cada combate, los personajes elegidos dejarán de estar disponibles, hasta que ya no quede ninguno (parte de la gracia estará en intentar quitarle al otro los personajes que domine). El modo Torneo permitirá disponer cuadros de hasta 32 luchadores, y no faltará un modo Entrenamiento en un escenario cuadriculado, para que calculemos las trayectorias que genera cada golpe en función de la potencia empleada o de la salud del oponente. Falta por anunciarse un modo que promete ser el más completo, aunque Nintendo todavía no ha dado pistas. Esperemos que se haya aprendido la lección de la última entrega y sea un modo con una historia o con cierta exploración, como lo fue Aventura en la entrega de GameCube o Emisario subespacial en la de Wii.

Un crossover con contenido para dar y regalar

Sin medias tintas: *Super Smash Bros Ultimate* será el mayor crossover de la historia. A falta de alguna posible sorpresa de última hora, ahora mismo hay confirmados 68 personajes (74, si contamos las versiones eco de algunos) y 103 escenarios, extraídos de medio centenar de sagas. En N64 y GameCube, sólo vimos contenidos de Nintendo, pero en Wii se abrió la veda a la presencia de forasteros y, como consecuencia, aquí tendremos contenido de series tan significativas como *Sonic*, *Metal Gear*, *Mega Man*, *Street Fighter*, *Final Fantasy*, *Bayonetta* o *Castlevania*.

SERÁ EL MAYOR CROSSOVER DE LA HISTORIA: 68 PERSONAJES, 103 ESCENARIOS, 900 MELODÍAS...

La prioridad máxima era incluir a todos los personajes de la saga, después de que, por ejemplo, en la anterior entrega se ausentara Snake, y se ha logrado. En relación con eso, cabe destacar la presencia de todos los personajes que fueron DLC en la pasada generación (en especial Ryu, Cloud, Corrin y Bayo- »



XENOBLADE CHRONICLES

Shulk, con la espada Monado en ristre, será el único representante de la ya veterana saga de rol de Monolith Soft. Como complemento, estarán las Llanuras de Gaur, uno de los escenarios más inmensos y bellos del juego.



ANIMAL CROSSING

El simulador social de Nintendo contará con dos de sus personajes más icónicos: el ya conocido Aldeano y la debutante Canela. En cuanto a los entornos, serán tres: Pueblo Smash, Isla Tórtimer y Sobrevolando el pueblo.



DONKEY KONG

A los simios Donkey y Diddy Kong se les unirá otro animal: el orondo cocodrilo King K. Rool, quien fuera villano de los *Country* de SNES. Habrá cuatro escenarios basados en la saga: Selva Kongo, Cascada Kongo, Jungla Jocosa y el retro 75 m.



YOSHI

Aunque se podría considerar parte del universo *Mario*, Nintendo cuenta a Yoshi como una saga aparte. El saurio será el único representante en el plantel, pero habrá cuatro arenas: Árbol de la superfelicidad, Yoshi's Story y dos versiones de Isla de Yoshi.



KID ICARUS

Sakurai no sólo es el padre de *Smash Bros*, sino también de esta saga, y de ahí que sus personajes, Pit (con Pit Sombrío como eco) y Palutena, tomen partido. Además, habrá tres escenarios: Reino del Cielo, Templo de Palutena y Bosque Génesis.



PIKMIN

El Capitán Olimar, con los simpáticos pikmin como ayudantes, defenderá el pabellón de esta peculiar saga de estrategia de Nintendo. Planeta remoto y Vergel de la esperanza serán los dos escenarios inspirados en sus peligrosos viajes.



GAME & WATCH

El protagonista de las máquinas LCD previas a las consolas de Nintendo volverá a lucir su plana figura (y la de sus álter egos) en alta definición. Zona Extraplana X, que incluirá múltiples homenajes a aquellos clásicos en blanco y negro, será su hábitat natural.



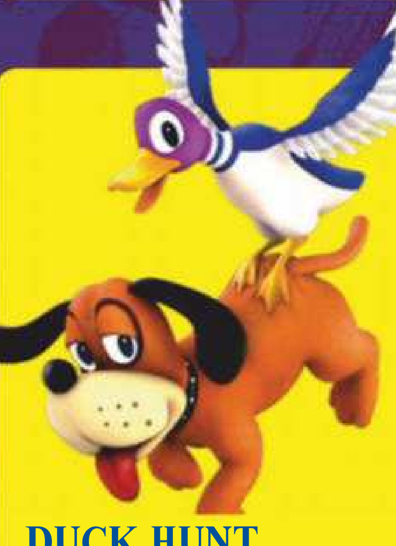
PUNCH-OUT!!

Fue una de las sagas que más tardaron en estrenarse en *Super Smash Bros*, pero el boxeo de Nintendo volverá a pegar fuerte en esta nueva entrega, con la presencia de Little Mac como personaje jugable y la de Cuadrilátero como ring de combate.



ICE CLIMBER

Super Smash Bros ha ayudado a popularizar sagas antiguas que cayeron en el olvido, como ésta. Los Ice Climbers volverán a ser el único personaje "doble" a cuyos integrantes se pueda arrear por separado, y contarán con La Cúspide como escenario.



DUCK HUNT

El Dúo Duck Hunt, también venido de NES, será el otro tándem del juego, aunque, en este caso, el perro y el pato sí actuarán como una unidad indisociable. El escenario que les servirá de hogar volverá a ser un homenaje al mítico shooter de 8 bits.



WARIOWARE

Otra saga desgajada de Mario es ésta para portátiles, protagonizada por una versión aún más alocada de uno de los enemigos del fontanero. Tendremos a Wario como personaje, así como dos escenarios repletos de humor: Gamer y WarioWare, Inc.



R.O.B.

Robotic Operating Buddy es uno de los inventos más estrambóticos de la historia de Nintendo. Fue un periférico con forma de robot creado para NES, pero casi se le conoce más por su papel en *Smash Bros.* Luchará, pero no dispondrá de escenario propio.







Cada escenario nos sorprenderá con sus propios eventos dinámicos. El Castillo de Drácula nos las hará pasar canutas, ya que aparecerán villanos como Drácula, Medusa, la Muerte, Carmilla, un hombre lobo...





La pistola plátano, uno de los nuevos objetos, será un arma de doble filo, pues, después de disparar su contenido rico en potasio, caerá en forma de cáscara resbaladiza.



» netta), cada uno de los cuales costaba la friolera de 6 euros, una política carera que nada tuvo que ver con la de *Mario Kart 8*... Aparte, debutarán Inkling, Simon Belmont, King K. Rool, Ridley y Canela. Inicialmente, sólo estarán disponibles los doce que hubo en Nintendo 64, así que uno de los alicientes será ir cumpliendo las condiciones para desbloquearlos a todos.

Comparada con la de cualquier otro juego de lucha actual, la plantilla es descomunal, y más teniendo en cuenta lo dispar que es la jugabilidad entre los distintos personajes. También hay que aplaudir que Sora Ltd., el estudio de Sakurai, no se haya dedicado a reciclar sin ton ni son los luchadores acumulados a lo largo de diecinueve años. Su esencia se mantendrá, pero muchos presentarán retoques jugables, en forma de técnicas reajustadas o nuevos smash finales. Los mayores cambios se apreciarán en los personajes que han protagonizado juegos recientemente. El caso más evidente es el de Link, que no sólo lucirá el look de *Breath of the Wild*, sino que podrá detonar bombas a distancia y tendrá las flechas ancestrales como golpe final. Su amiga Zelda también se ha cambiado para la ocasión, con el atuendo de *A Link Between Worlds*, igual que Mario, que tendrá a Cappy como gorra, además de trajes alternativos como el nupcial o el de constructor. Son sólo algunos ejemplos.

El control incorporará algunos cambios, como esquivas aéreas o la posibilidad de atacar mientras estamos trepando por una escalera. Como siempre, irán saliendo objetos aleatorios a los que sacar partido: martillo, caparazón de pinchos, pistola de rayos, bombas de varios tipos, varita, cronómetro... Entre ellos, habrá interesantes adiciones, como una guadaña con la que segar almas malheridas de un solo golpe, una pistola vengativa que será más potente cuanto más débiles estemos, una seta venenosa que invertirá los controles, una pistola plátano... También habrá numerosos ayudantes, algunos de los cuales prácticamente ejercerán como personajes extra en la pantalla, sólo que manejados por la CPU.



Culto a la lucha desde el colorido y la fidelidad escenográfica

El apartado audiovisual de *Super Smash Bros Ultimate* promete convertirse en el mejor que se haya visto en Switch. Para empezar, el modelado de los personajes será sublime, y las caras responderán a los golpes de múltiples formas: con carantoñas, con burlas, con ojos saliéndose de sus órbitas... Ahora bien, donde más se lucirá el juego será en los 103 escenarios. A priori, sólo habrá cuatro nuevos (Ayunta- »

HABRÍA SIDO DIFÍCIL QUE UNA ENTREGA HECHA DESDE CERO FUERA MÁS ATRACTIVA QUE ULTIMATE



Mii

Basado en los avatares personalizables que fueron imagen de Wii, el Luchador Mii volverá a tener tres versiones jugables: Tirador, Karateka y Espadachín. Habrá dos escenarios inspirados en su universo: Rescate Mii y la Isla Wuhu de *Wii Sports Resort*.



Wii FIT

Otra de las sagas que alumbró Wii fue ésta de entrenamiento físico basada en la Balance Board. Podremos combatir con la Entrenadora Wii Fit o con su versión masculina, y la Sala de Wii Fit, con su colorido "nuclear", regresará como austero tatami.



SONIC

Nacido para plantar cara a Nintendo, el erizo azul de Sega volverá a tener la oportunidad de demostrar su valía frente a Mario y compañía. Habrá dos escenarios inspirados en sus juegos: Green Hill y Windy Hill. Aparte, Knuckles saldrá de ayudante.



METAL GEAR SOLID

Solid Snake sólo fue jugable en *Super Smash Bros Brawl* para Wii, por lo que su regreso al plantel es un notición. Cómo no, traerá consigo el escenario de la Isla de Shadow Moses, y Gray Fox aparecerá como ayudante.



PAC-MAN

Uno de los pioneros del videojuego volverá a lucir tripita en *Super Smash Bros* (no en vano, como en Wii U y 3DS, Bandai Namco ha colaborado activamente en el desarrollo del juego). Pac-Land repetirá presencia como entorno, con sus fondos a la vieja usanza.



MEGA MAN

Otra mascota, en este caso la que representara a Capcom en su día, repetirá también protagonismo, con el Castillo de Wily como escenario plagado de peligros. Aunque no será jugable, Zero estará presente en forma de ayudante y se liará a espadazos.



STREET FIGHTER

Otra saga de Capcom que estará presente será ésta, con Ryu como luchador y Suzaku Castle como escenario. Ambos estuvieron en Wii U y 3DS, pero fue en forma de carísimo DLC, así que, para muchos, será la primera oportunidad de descubrirlos.



FINAL FANTASY

Otro DLC prohibitivo de la entrega de Wii U y 3DS que aquí estará integrado de serie, para goce y disfrute de los fans de uno de los mejores J-RPG de la historia, es el de Cloud Strife, que vendrá acompañado de un escenario ambientado en Midgar.



BAYONETTA

Y otro DLC más que seguro que a muchos se les escapó es el de la bruja de Platinum, que volverá a combatir tanto con el look de la primera entrega como con el de la segunda. Su escenario será la Torre del reloj de Umbra. Aparte, Rodin aparecerá como ayudante.



CASTLEVANIA

La saga de vampiros de Konami hará su debut en la saga. Simon Belmont será su representante, junto con Richter Belmont, que será su versión eco. El escenario elegido no podía ser otro que el Castillo de Drácula, y también saldrá Alucard como ayudante.



MÁS DE NINTENDO

Hay sagas de la Gran N cuyos personajes no tienen entidad como para luchar, pero que sí han inspirado escenarios, como *Nintendogs*, *Tomodachi Life*, *Pilotwings*, *Balloon Fight*, *Electroplankton*, *Wrecking Wreck* o hasta el mítico PictoChat de DS.



MÁS DE OTROS

Más allá de personajes y escenarios, entrando en el terreno de los ayudantes y los objetos, habrá elementos procedentes de un porrón de sagas de otras compañías: Shovel Knight, Bomberman, el Rathalos de *Monster Hunter*, los marcianitos de *Galaga*...







Los homenajes al legado de Nintendo se contarán por decenas. Uno de los ayudantes será la Luna de *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, que lo destruirá todo al impactar. ¡Y sin tres días de incertidumbre!





Los pokémon tendrán una gran presencia entre los ayudantes. Habrá una decena de ellos, como el Exeggutor de Alola, a cuyo larguísimo cuello podremos encaramarnos.

» miento de Nueva Donk, Castillo de Drácula, Torres Merluza y Torre de la Meseta), pero es que los antiguos se han remasterizado con detalles adicionales y lucirán genial, especialmente los de GameCube y los de Wii. ¿Y los seis procedentes de Nintendo 64? Aquí el enfoque ha sido distinto y, supuestamente, se han dejado como antaño por motivos nostálgicos, únicamente con el imprescindible aumento de resolución. Cada escenario será un ejercicio de creatividad, ya sea por su fiel recreación de la fase que quiera que emule o, sobre todo, por los sucesos dinámicos que se producirán: objetos o personajes que aparecerán en escena, rotaciones inesperadas, plataformas móviles, derrumbes... En relación con eso, habrá tres versiones de cada escenario: normal, campo de batalla (sin parafernalia que fomente el caos) y omega (el entorno "flotará" sobre un abismo). Asimismo, habrá otros retoques con los que se buscará mejorar la fluidez y la espectacularidad. Por ejemplo, la puesta en marcha de los smash finales, con sus fogonazos y explosiones (o el efecto que se preste), será más rápida para que no entorpezca el ritmo del combate, habrá algunos efectos a cámara lenta, se producirán zooms...

Otro apartado capital será el de la banda sonora, que constará de cerca de 900 melodías (unas veintiocho horas de grabaciones) de todas las sagas que aúna el juego. Para cada escenario, podremos elegir entre las específicas de esa serie. Se ha puesto tanto mimo en la música que se ha querido explotar más allá de lo que es el juego propiamente dicho, de tal modo que podremos hacer listas de reproducción y escucharlas con la pantalla de la consola apagada. Además, las voces y los gritos de júbilo de los luchadores estarán muy trabajados, igual que los efectos de sonido.

Diecinueve años de trifulcas, resumidos en la recopilación definitiva

Normalmente, somos partidarios de ver juegos completamente nuevos, pero, en un género como el de la lucha y con una saga como *Super Smash Bros*, habría sido difícil que una entrega hecha desde cero fuera más atractiva que esta gigantesca "recopilación-remasterización-remake-ampliación" o como se la quiera llamar. En lo cuantitativo, no hay nada parecido a sus 68 personajes, sus 103 escenarios o sus 900 melodías; cualitativamente, es un crossover que rendirá homenaje como pocos a la historia de los videojuegos y que desplegará una jugabilidad a prueba de bombas, especialmente en compañía de otros. Nunca una coletilla de "Ultimate" había estado tan bien puesta. ■

SWITCH SE VISTE DE SMASH BROS

Antes incluso que el juego, el 16 de noviembre, se lanzará una edición especial de Switch por 380 €. El dock de la consola estará decorado con la imagen de varios luchadores, mientras que los Joy-Con, de color gris, tendrán una sutil referencia al logo de la saga. El pack incluirá también un código de descarga del juego, que se podrá canjear a partir del 7 de diciembre. Aparte, también se pondrá a la venta una edición especial del Mando Pro ilustrada con el logo y que costará 80 €.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

CAMBIO DE IDENTIDAD

En los últimos años, muchas sagas de postín han alterado su aspecto físico y sus datos personales para darnos pasaporte hacia tierras desconocidas.

Renovarse (el pasaporte) o morir: ése ha sido el leitmotiv de muchas sagas veteranas en la presente generación de consolas, lo que nos ha permitido huir de la monotonía y disfrutar de auténticos juegazos. Este mismo mes, *Assassin's Creed Odyssey* y *Call of Duty: Black Ops IIII* han dejado constancia de esa tendencia "transmutadora".

Reinventar sagas nunca ha sido una tarea sencilla, por las reticencias que puedan tener los actores implicados en la industria del videojuego, empezando por los propios usuarios. Quizá el caso más paradigmático de la historia pueda ser el de *The Legend of Zelda: Wind Waker*, que generó una ola de críticas cuando se anunció, por su aspecto de dibujos animados (cuando se esperaba un tono realista), y acabó dejando a todo el mundo con la mandíbula desencajada. A la desconfianza de los fans más puristas, cabe añadir también la de las propias compañías, pues siempre hay un riesgo financiero en el riesgo creativo, y más hoy en día, con los presupuestos multimillonarios que se manejan y los larguísimos plazos de desarrollo. No obstante, también hay que poner en la balanza el riesgo de hacer más de lo mismo y acabar cansando al personal. Quien no arriesga no gana... y, por suerte, en los últimos años, hemos visto cómo muchos estudios y compañías se venían arriba y les daban aires renovados a sagas ya asentadas, con diversos enfoques.

Cambiar para progresar

En las siguientes páginas, repasamos las sagas más destacadas que, de algún modo, han hecho borrón y cuenta nueva en los últimos años, casi siempre para bien, lo que demuestra que no hay que tener miedo al cambio. Algunas lo han hecho sacando partido a las posibilidades que dan hoy día los servicios digitales, pero, sobre todo, hemos querido recalcar las que han dado un verdadero vuelco en su propuesta jugable. Hay ejemplos para dar y regalar: el abrazo de *Black Ops IIII* a esa religión llamada battle royale en detrimento de la campaña clásica, el crecimiento rolero de *Assassin's Creed Odyssey*, la subjetividad de *Resident Evil 7*, la humanización de *God of War*, la libertad de *Zelda: Breath of the Wild*, el tiempo real de *Final Fantasy XV*, la cinematografía de *NBA 2K*, las estaciones de *Forza Horizon 4*... El progreso, en definitiva.



NUEVOS ENFOQUES DIGITALES

El auge de los servicios online ha propiciado diversas propuestas de reinvención en algunas sagas de mucho renombre.



HITMAN: TEMPORADA 1

Square Enix decidió lanzar por episodios este juego del Agente 47, inicialmente sin una edición en formato físico. El público no entendió la política de publicación y se pegó un batacazo.



FALLOUT 76

Bethesda, adalid de los juegos para un jugador, va a sacar una entrega exclusivamente online de una de sus sagas estrella, lo cual supondrá cambios en la jugabilidad, el ritmo y la narrativa.





GRAN TURISMO SPORT RAINBOW SIX SIEGE

Sony y Ubisoft enfocaron al online las últimas entregas de estas dos series, con especial importancia de los eSports y con una política de ampliación de contenidos a muy largo plazo, gratuitos en el caso del simulador de conducción.



SW BATTLEFRONT II

Tras la polémica por el pase de temporada del primer *Battlefront*, EA decidió que los DLC del segundo fueran gratuitos... pero generó otro lío con la inclusión de las infames cajas de botín.

CAMBIO DE TERCIO

La forma más drástica de propiciar una catarsis es modificar por completo el concepto de una saga o, incluso, cambiar de género, lo cual exige un gran equilibrio para no pervertir la esencia ni enfadar a los más puristas.

Call of Duty

El shooter más mediático ha dejado de lado la campaña para alistarse en el battle royale



NOMBRE CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII
RESIDENCIA PS4-XBOX ONE-PC
FECHA DE NACIMIENTO 12-10-2018
HIJO DE TREYARCH (ACTIVISION)
NACIONALIDAD ESTADOUNIDENSE

Con el crecimiento del juego online, la saga *Call of Duty* ha ido centrándose cada vez más en los modos multijugador y descuidando la campaña. Con *Black Ops IIII*, ha desertado ya del todo, a sabiendas de que no es algo prioritario para su público principal, por mucho que a algunos nos duela. La razón es que se han dedicado los esfuerzos a hacer Blackout, un battle royale que combina el delicioso control de la saga con la esencia de *Fortnite*, el mayor fenómeno de los últimos años. El cambio, pese a lo radical que es, tiene precedentes en la saga, pues los zombis también chocaron cuando se introdujeron y ahora son parte esencial. Y tampoco han faltado los escarceos con el futuro o el espacio exterior.



ANTES



DESPUÉS



ANTES



DESPUÉS

Assassin's Creed

Ubisoft sorprendió a todos cuando lanzó en 2007 un juego de ambientación histórica, en la época de las Cruzadas. La mecánica era repetitiva, pero se fue ampliando en las sucesivas entregas, conforme revivíamos épocas como el Renacimiento, la Revolución americana, la Revolución francesa... La periodicidad anual hizo que la gente se cansara, pero *Origins* y *Odyssey* han hecho que vuelva a brillar, en especial este último, que, más que una aventura, es un verdadero RPG, con dos protagonistas alternativos, subidas de nivel, cientos de diálogos, decisiones que se traducen en nueve finales, una duración de 70 horas, un mapa gigantesco... Hasta se ha prescindido del conflicto entre asesinos y templarios.

Los asesinos han sido sustituidos por mercenarios de la antigua Grecia curtidos en el RPG



NOMBRE ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
RESIDENCIA PS4-XBOX ONE-PC
FECHA DE NACIMIENTO 05-10-2018
HIJO DE UBISOFT QUEBEC
NACIONALIDAD CANADIENSE

God of War

Kratos se mudó a tierras nórdicas para empezar una nueva vida y volver a sentirse un dios



NOMBRE GOD OF WAR
RESIDENCIA PS4
FECHA DE NACIMIENTO 20-04-2018
HIJO DE SANTA MONICA STUDIO (SONY)
NACIONALIDAD ESTADOUNIDENSE

Tras seis juegos ejecutando a dioses griegos, Kratos se hartó y decidió tomarse un período sabático. Su regreso en forma de secuela-reinicio es un ejemplo de cómo deconstruir una saga y reedificarla con unos cimientos aún más sólidos. El cambio a la mitología nórdica sólo fue la punta del iceberg, pues la jugabilidad se cambió por completo: se sustituyeron las cámaras semifijas por otra muy cercana situada a la espalda, las Espadas del Caos dejaron paso al hacha Leviatán, se planteó un mundo semiabierto repleto de tareas secundarias y se introdujo a Atreus, hijo de Kratos, para sacarle partido en los combates y dar una nueva dimensión a la narrativa dialogada.



ANTES



DESPUÉS

Resident Evil

El survival horror resucitó de entre los muertos con ayuda de unos locos muy familiares

AB 0123456789



NOMBRE RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD
RESIDENCIA PS4-XBOX ONE-PC
FECHA DE NACIMIENTO 24-01-2017
HIJO DE CAPCOM
NACIONALIDAD JAPONESA

Pionera del survival horror, esta saga ya se reinventó en 2005, cuando se lanzó la cuarta entrega numerada, cámara al hombro mediante. Sin embargo, ese nuevo enfoque fue pervirtiéndose y acabó por derivar en el despiporre de acción sin sentido que fue *RE6*. Capcom tomó nota de las amargas quejas de los fans y *RE7* fue una vuelta a las raíces... de nuevo en forma de reinvención, tanto jugable como argumental. Se volvieron a potenciar los sustos, la exploración, la escasez de munición o los puzles, pero no con cámaras fijas, sino con una perspectiva subjetiva que, además, sirvió para hacer la aventura compatible con PS VR. También se aparcó la historia de Umbrella, STARS y el T-Virus para apostar por la de Ethan Winters, un hombre que debía buscar a su esposa en la casa de campo de una familia de perturbados: los Baker.




ANTES

DESPUÉS

Tomb Raider

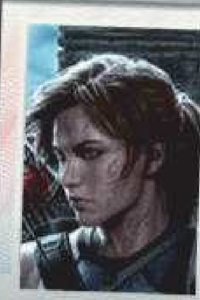

ANTES


DESPUÉS

Cuando de buscar tesoros se trataba, Lara Croft era la estrella indiscutible... hasta que Naughty Dog se apuntó a las aventuras "realistas" con *Uncharted*, inspirándose, precisamente, en *Tomb Raider*. Sin embargo, la arqueóloga no pasaba entonces por su mejor momento y Crystal Dynamics decidió reiniciar la saga para contar sus orígenes, lo que acabaría derivando en una trilogía, con entregas en 2013, 2015 y 2018. El reseteo prescindió de la sexualización y se inspiró, paradójicamente, en la figura de Nathan Drake, en cuanto al tipo de plataformeo o los tiroteos, pero con un enfoque algo distinto. Así, se plantearon mundos semiabiertos con tumbas secundarias, y se dio una gran importancia a la supervivencia, con un arco como arma clave, caza, creación de objetos o desbloqueo de habilidades.

Lara Croft se miró en el espejo, vio al "imitador" Nathan Drake y decidió que quería ser como él

AB 0123456789



NOMBRE SHADOW OF THE TOMB RAIDER
RESIDENCIA PS4-XBOX ONE-PC
FECHA DE NACIMIENTO 14-09-2018
HIJO DE EIDOS MONTREAL (SQUARE ENIX)
NACIONALIDAD CANADIENSE

NBA 2K

Hacer fichajes es la mejor forma de ilusionar al público, y esta saga los hace cada año

AB 0123456789



NOMBRE NBA 2K19
RESIDENCIA PS4-XBOX ONE-PC
FECHA DE NACIMIENTO 11-09-2018
HIJO DE VISUAL CONCEPTS (2K GAMES)
NACIONALIDAD ESTADOUNIDENSE

Innovar en el campo deportivo es complicado, pues un estudio no va a arriesgarse a hacer cambios drásticos en una jugabilidad o un motor gráfico que ya estén asentados. Sin embargo, siempre se pueden introducir ideas que hagan que cada entrega se sienta distinta. Lo que viene haciendo Visual Concepts con *NBA 2K* es el perfecto ejemplo. El equipo siempre hace ajustes jugables de un año para otro, pero su mayor acierto fue dar al modo Mi Carrera un argumento y una cinematografía (algo que luego copió *FIFA*), lo que permite plantear cada año una nueva historia. A eso, hay que sumar la profundidad del resto de modos, que tienen sistemas dignos de los simuladores de gestión, el programa de televisión semanal integrado en el juego...



ANTES

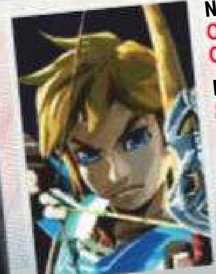

DESPUÉS

APERTURA DE MIRAS

De primeras, el concepto de "mundo abierto" (usado erróneamente como "sandbox" en ocasiones), puede ser confuso, pero representa un género con unas características muy asentadas y que han abrazado sagas muy variopintas.

The Legend of Zelda

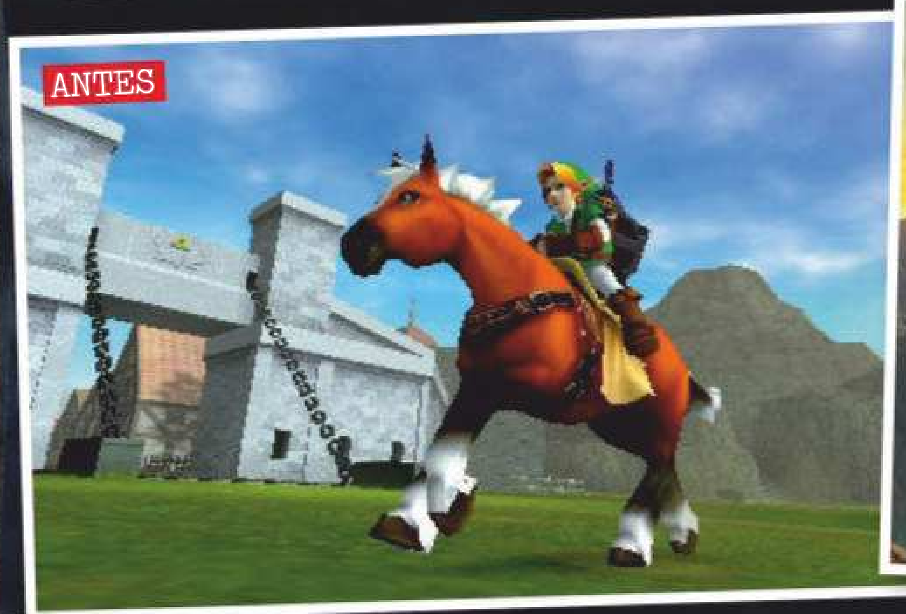
El reino de Hyrule amplió sus lindes y se convirtió en un patio de recreo en el que experimentar



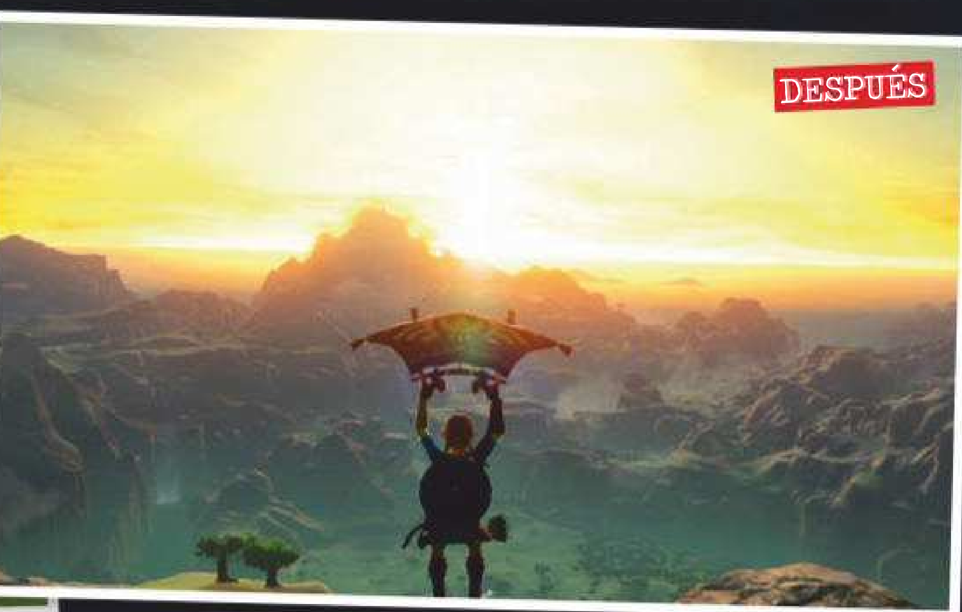
NOMBRE THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
RESIDENCIA SWITCH-Wii U
FECHA DE NACIMIENTO 03-03-2017
HIJO DE NINTENDO
NACIONALIDAD JAPONESA

Si hay una saga que no se haya cansado de innovar, es *Zelda*, pues cada entrega solía estar presidida por una mecánica propia: viajes en el tiempo, una ocarina, máscaras, un barco, un tren... Hyrule fue siempre un mundo abierto, pero era en el sentido clásico del término. Fue con *Breath of the Wild* cuando adquirió su sentido moderno, para cambiar por completo las convenciones de la saga.

La entrega de Switch y Wii U se cargó el orden cronológico de los acontecimientos. Casi desde el minuto 1, podíamos ir adonde quisiéramos, incluso en busca de Ganondorf. Eso supuso la desaparición de las mazmorras clásicas y de los objetos especiales, pero, a cambio, trajo consigo una nueva forma de explorar el entorno. Link podía planear y trepar por cualquier sitio imaginable (incluidas torres al estilo *Far Cry*), pero tenía una barra de resistencia que lo dificultaba, lo que obligaba a completar santuarios para poder ampliarla. El combate se modificó también notablemente, al basarse en armas que se desgastaban y que tenían nivel, lo que se traducía en una dificultad considerable. Otro cambio capital fue la desaparición de los corazones para recuperar salud, lo que obligaba a buscar comida y cocinarla. En lo sonoro, la música se volvió más sutil y se introdujeron voces por primera vez.



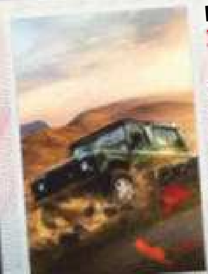
ANTES



DESPUÉS

Forza

Conducir por países de todo el mundo se ha convertido en una experiencia que no tiene rivales



NOMBRE FORZA HORIZON 4
RESIDENCIA XBOX ONE-PC
FECHA DE NACIMIENTO 02-10-2018
HIJO DE PLAYGROUND GAMES (MICROSOFT)
NACIONALIDAD BRITÁNICA

Nació como un spin-off de *Forza Motorsport*, pero hoy nadie duda que *Forza Horizon* ha rebasado ampliamente a su hermana mayor y, en realidad, a cualquier otra saga de velocidad. La vertiente *Motorsport* lleva tiempo en la élite de la simulación, pero ya no sorprende. Todo lo contrario pasa con esta reinvención en mundo abierto a cargo de Playground Games, que nos ha llevado ya a Colorado, a una combinación del sur de Francia y el norte de Italia, a Australia y a Gran Bretaña. Sus mapas no sólo son gigantescos, sino que cuentan con un ciclo día-noche y climatología dinámica, hasta el punto de haberse recreado las cuatro estaciones del año en la última entrega. Añadid a eso cientos de coches ultrarrealistas, cooperativo, un cuidado tono social, bandas sonoras llenas de temazos... No hay nada parecido.



ANTES



DESPUÉS

Metal Gear Solid

AB 0123456789

Snake tuvo más libertad que nunca para llevar a cabo su última misión de espionaje

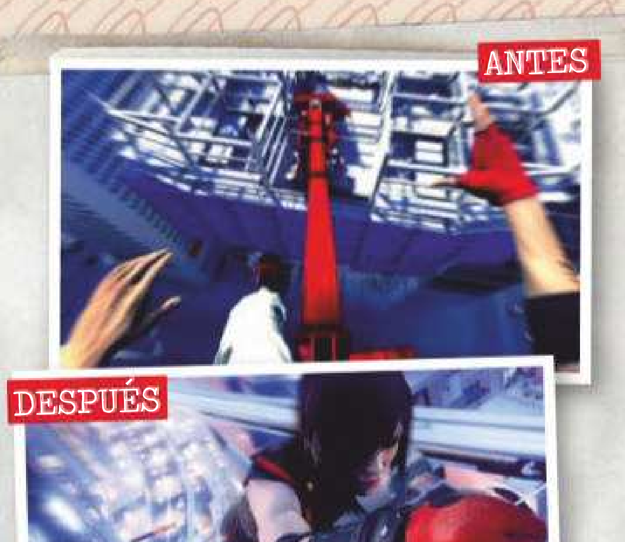


NOMBRE **METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN**
RESIDENCIA **PS4-XBOX ONE-PC-PS3-XBOX 360**
FECHA DE NACIMIENTO **01-09-2015**
HIJO DE **KOJIMA PRODUCTIONS (KONAMI)**
NACIONALIDAD **JAPONESA**

Hideo Kojima ya había flirteado con los mundos abiertos, sobre todo en *Metal Gear Solid 3*, pero este juego abrió una nueva dimensión dentro de la saga, con dos inmensos mapas ambientados en África y Afganistán. Snake llegaba a ellos en helicóptero y podía montar a caballo o en vehículos para llegar a los sitios, pero lo mejor era la magistral jugabilidad para infiltrarse, junto con locuras como las extracciones con los globos Fulton o la gestión de la base. También se prescindió de las kilométricas escenas de vídeo y se apostó por cintas de audio. La lástima es que siempre quedará la sensación de que se lanzó sin acabar, como denota su dispersa historia, llena de omisiones. Ya luego vendría otra reinvención, para mal, con *Metal Gear Survive*...







Mirror's Edge

DICE reinventó el género plataformero en 2008 con un juego que se desarrollaba en primera persona y tenía el parkour como base. *Mirror's Edge* se convirtió en una obra de culto y, en 2016, llegó *Catalyst*, que se planteó como un reinicio (cosa rara, habiendo sólo una entrega previa) y que ya no llevaba a la ágil Faith por fases lineales, sino que dejaba brincar libremente por una enorme ciudad, con herramientas adicionales como un gancho.

Final Fantasy

AB 0123456789

La estrella del rol se desmarcó de su pasado... sirviéndose de una entrega que iba a ser otra cosa



NOMBRE **FINAL FANTASY XV**
RESIDENCIA **PS4-XBOX ONE-PC**
FECHA DE NACIMIENTO **29-11-2016**
HIJO DE **SQUARE ENIX**
NACIONALIDAD **JAPONESA**

A *Final Fantasy XIII* le dieron más palos que a una estera por su supuesta linealidad, y eso motivó a Square Enix a reconvertir el proyecto paralelo *FF Versus XIII* en *FFXV*, lo cual repercutió en el diseño del mundo y en la narrativa, que incluso siguieron modificándose después de haberse puesto a la venta. Pero el caso es que esta entrega supuso abrazar un mundo abierto por el que una cuadrilla de amigos viajaba a bordo de un coche, el Regalia, que se podía quedar sin gasolina. Otro cambio drástico fue el relativo al combate, pues se abandonaron los turnos y se optó por un sistema en tiempo real, en el que sólo podíamos manejar al protagonista, Noctis, al menos al salir el juego. Luego, irían llegando múltiples DLC con mecánicas propias.









Dynasty Warriors

Justo que este mes hablamos de Koei en la sección retro, hay que recordar que *Dynasty Warriors 9*, la última entrega de su famoso musou, apostó, precisamente, por el mundo abierto, la exploración y las misiones secundarias. Los combates multitudinarios seguían siendo el cogollo jugable, pero la aproximación era muy distinta, al haber un enorme mapa que ofrecía zonas muy verticales e, incluso, opciones de sigilo, en contraste con los escenarios lineales y cerrados de antes.

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Sócrates sólo sabía que no sabía nada, pero nosotros sí sabemos algo: este RPG ambientado en Grecia es histórico



CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII

La saga de disparos más importante de los últimos años se ha dado al battle royale... y la refriega se le ha dado muy bien



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES



Assassin's Creed Odyssey

HOMERO, STANLEY KUBRICK Y, AHORA, UBISOFT

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Ubisoft Quebec

DISTRIBUIDOR
Ubisoft

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

En menos de un año, *Assassin's Creed* ha viajado a dos de las ambientaciones más solicitadas desde que naciera: el antiguo Egipto y la Grecia clásica. El resultado no podría haber sido mejor.

Tras un período sabático, *Origins* devolvió a la saga el lustre perdido, pero nos daba miedo que Ubisoft hubiera vuelto a las andadas sacando *Odyssey* con tanta celeridad. Por suerte, el miedo era infundado: estamos ante la entrega más completa de la saga. Nos atreveríamos incluso a decir que es la mejor, aunque no tenga el factor sorpresa de la trilogía de Ezio en su día.

Por primera vez en la saga, podemos elegir entre dos protagonistas: Alexios y Kassandra, dos hermanos mercenarios que se ven inmersos en la Guerra del Peloponeso entre las polis griegas, en el año 431 a.C. La historia es exactamente la misma con ambos, pero tienen un carisma tremendo, mucho mayor que el de Bayek. Es un *Assassin's Creed* peculiar, pues, al ser una precuela de la precuela, no existen ni los asesinos ni los templarios, si bien estos últimos tienen un equivalente en el Culto de Kosmos, una organización clandestina que parece querer algo de la familia de Alexios y Kassandra. Eso sí, la protagonista del presente es la misma que en *Origins*, Layla Hassan, y hay referencias muy destacadas a la Primera Civilización.

La ambientación se ha aprovechado de una forma soberbia, seguramente la mejor en la ya longeva trayectoria de la serie. Nunca antes tantos personajes históricos habían estado involucrados en la trama. Grecia fue un vergel de pensadores y políticos, y de ahí que interactuemos activamente con Sócrates, Alcibíades, Aristófanes, Pericles, Hipócrates, Heródoto, Eurípides, Cleón, Aspasia, Brásidas, Arquídamo, el Oráculo de Delfos y muchos otros. También se saca mucha punta a la Guerra del Peloponeso y a elementos autóctonos como la democracia, el ágora, los Juegos Olímpicos, el teatro o la mitología, con referencias a la espada de Damocles o la Atlántida.

El trasvase definitivo al RPG

Hay muchos elementos que vienen de *Origins*, inevitablemente, como el planteamiento del mundo abierto, el combate, el uso de un águila para analizar el entorno o hasta el tipo de escenarios. Sin embargo, hay cambios de tanto calado como para hacer que tengamos que hablar definitivamente de un RPG, y no de una aventura.

Así, estamos ante un juego cuya historia dura la friolera de 70 horas. Hay tres arcos principales: uno vinculado a la familia del protagonista, otro relacionado con la Primera Civilización y un último en el que hay que dar caza a los 44 miembros del Culto de Kosmos, para lo cual hay que explorar el mundo en busca de pistas. En gene- »

LA AMBIENTACIÓN SE HA UTILIZADO DE UNA FORMA SOBERBIA, CON FILÓSOFOS, POLÍTICOS, ELEMENTOS AUTÓCTONOS...

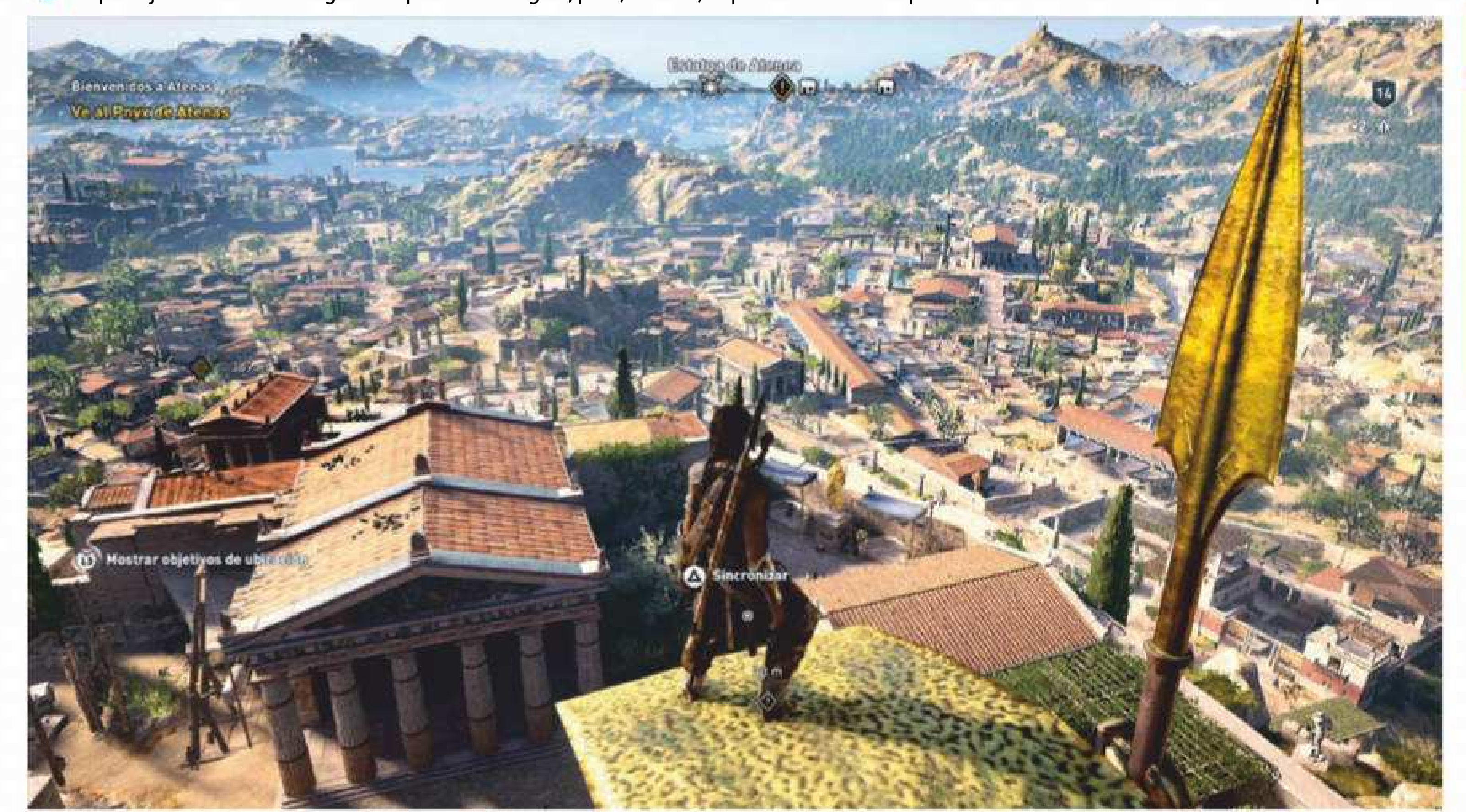


Elijamos a Alexios o a Kassandra, el desarrollo y los diálogos son los mismos. Simplemente se invierte el rol que cada uno desempeña en la trabajada y larguísima trama.



Alcibíades y Sócrates son dos de los personajes históricos más recurrentes. Sólo se echa en falta a Platón y a Aristóteles... que no habían nacido todavía en el año 431 a.C.

Los paisajes son más homogéneos que los de *Origins*, pero, aun así, impresionan. La Acrópolis de Atenas es una de las áreas más espectaculares.



LO MEJOR

Sus tres historias principales duran 70 horas. El marco de la Grecia clásica se ha aprovechado a la perfección. El carisma de los personajes. El enfoque rolero y las decisiones. Los combates.

LO PEOR

No esperéis nada de asesinos y templarios. El diseño de escenarios no difiere mucho del de *Origins*. Algún subidón de dificultad. Las voces en español no están en el disco.

Entre la fauna salvaje, hay serpientes, lobos, osos y otros seres, pero, sin duda, lo mejor son las criaturas legendarias, como la Cierva de Cerinea.





El árbol de habilidades permite adaptar nuestro estilo de juego. Hay mejoras para el combate cuerpo a cuerpo, para el arco y para el sigilo.



El mar da mucho de sí, con sus ruinas hundidas y sus naufragios. Sólo hay que cuidarse de no ahogarse... y de los mordiscos de tiburón.



Los combates, esta vez sin escudo, son muy ágiles y, gracias a la barra de adrenalina, podemos usar técnicas como imbuir el arma de fuego.

» ral, podemos optar por una exploración semiguiada, en la que casi siempre se nos indica adónde ir, o por otra más libre, asociada a unas indicaciones generales sobre las ubicaciones, que nos dan los personajes que nos encargan las misiones. Pero la novedad más significativa es que hay cientos de diálogos y algunas decisiones que se traducen en nueve finales diferentes.

Como en *Origins*, hay subidas de nivel a medida que obtenemos experiencia, algo que se sobreutiliza un poco para alargar la duración, ya que, de vez en cuando, las misiones principales dan un subidón y nos vemos obligados a hacer secundarias para prepararnos. No obstante, muchas de esas tareas adicionales tienen un buen trasfondo narrativo y no se sienten como un mero relleno. Además, como si de una tragicomedia griega se tratara, las hay de todos los colores, incluso con parodias sobre micropagos o los battle royale. Es de esos juegos que te pican a intentar hacerlo todo para obtener el 100%.

En tierra firme y en alta mar

Assassin's Creed Odyssey junta prácticamente todo el legado jugable de la saga, aprovechando un inmenso mapeado con docenas de islas unidas a través del mar Egeo. En tierra, podemos explorar a caballo y tirando

EL MAPEADO, CON DOCENAS DE ISLAS UNIDAS POR EL MAR EGEO, SIRVE PARA JUNTAR TODO EL LEGADO DE LA SAGA

TRUCOS VENIDOS DE LA ANTIGUA HÉLADE

Assassin's Creed Odyssey introduce importantes mecánicas que no se habían visto nunca en la saga y, aprovechando la rica ambientación en la Grecia clásica, potencia otras con las que ya coqueteó su "hermano" Origins hace menos de un año.



Hay tomas de decisiones en ciertos momentos. No son tan significativas ni imprevisibles como, por ejemplo, las de *The Witcher 3*, pero las más importantes implican la existencia de hasta nueve finales. Suelen ser de matar o perdonar a un personaje.



El amor libre de los griegos ha venido de perlas para introducir un sistema de romances. La mayoría se saldan sin trascendencia, con un fundido a negro y algún gemido, pero hay varios con un poco más de enjundia y ciertas consecuencias.



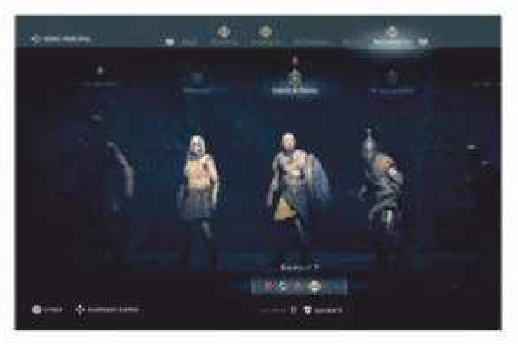
Grecia es un archipiélago y, por tanto, se hacía necesario recuperar el sistema de navegación oceánica de *Black Flag* o *Rogue*. Las batallas navales son parecidas a las de *Origins*, con flechas y lanzas, y podemos mejorar el barco y reclutar tripulantes.



La mitología también se explota mucho más que en *Origins*. En el arco narrativo de la Primera Civilización, tenemos que recuperar varios artefactos isu, vinculados a criaturas fantásticas como la Esfinge, que nos propondrá un desafío de acertijos.



La Guerra del Peloponeso entre Atenas y Esparta da pie a un sistema de conquistas con batallas multitudinarias. Podemos tomar partido por cualquier bando, pero, antes, hay que debilitar al líder de la región conquistando fuertes, quemando recursos...



Hay mercenarios que nos persiguen como si de la policía en *GTA* se tratara. Es una evolución de los phylakes de *Origins*, pero añadiendo una jerarquía a lo *Sombras de Mordor* y la opción de matar o sobornar al que haya puesto precio a nuestra cabeza.

de parkour libre por los vastos y verticales escenarios. Por momentos, recuerda a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, ya que cualquier superficie es escalable, aunque sin barra de resistencia. En ese sentido, echamos en falta que haya tumbas plataformeras, así como puzles. El sigilo sigue la línea de siempre, con movimientos furtivos y un arco, mientras que el combate presenta una clara evolución, al prescindir de escudos, de cara a fomentar las esquivas y los contraataques. El comienzo del juego se hace cuesta arriba (hay cuatro niveles de dificultad), pero, en cuanto desbloqueamos el poder de curación o el de "encender" las armas (podemos elegir entre espadas, dagas, mazas, lanzas, bastones, hachas o martillos), el personaje se convierte en una máquina de matar. Los enemigos de a pie son bastante rutinarios, pero los jefes del arco narrativo de la Primera Civilización nos han encantado.



OPINIÓN

Si *Origins* fue un soplo de aire fresco para la saga, *Odyssey* es su conversión en huracán. Con las mecánicas de aquél y muchas otras nuevas, Ubisoft Quebec ha aprovechado la ambientación griega en todas sus dimensiones (mapa, figuras históricas, mitología) para legarnos un RPG digno de la Primera Civilización.

94

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

En cuanto al agua, en *Origins* la navegación era limitada, pero, aquí, tenemos un barco, la Adrastea, para viajar entre islas y enzarzarnos con otros navíos. Si es algo que os molesta, no pasa nada, porque sólo cobra verdadera relevancia a la hora de dar caza a un par de miembros del Culto de Kosmos. Aparte, vuelve a haber mecánicas de buceo.

La Hélade, en todo su esplendor

La Grecia de *Odyssey* es un espectáculo mayúsculo en materia visual, con unos escenarios gigantescos e infinidad de monumentos icónicos, en forma de partenones y estatuas, sobre todo. Eso sí, por momentos, se siente todo un tanto "homogéneo" y es difícil distinguir un enclave de otro (aunque los hay muy característicos, como Atenas o Mikonos), en contraste con el Egipto de *Origins*, que era mucho más variado en cuanto a paisajes y monumentos. Aun así, la iluminación deja estampas para el recuerdo. Por su parte, el modelado de los personajes es sublime, y ahora la mayoría de los secundarios tienen un acabado similar al de los principales. En lo sonoro, la música tiene sus momentos y el doblaje al castellano está muy cuidado, esta vez sin estridencias de estrellas invitadas.

Tras las de Homero o Stanley Kubrick, ha llegado otra odisea en la que todo el mundo debería embarcarse.

VUESTRA OPINIÓN

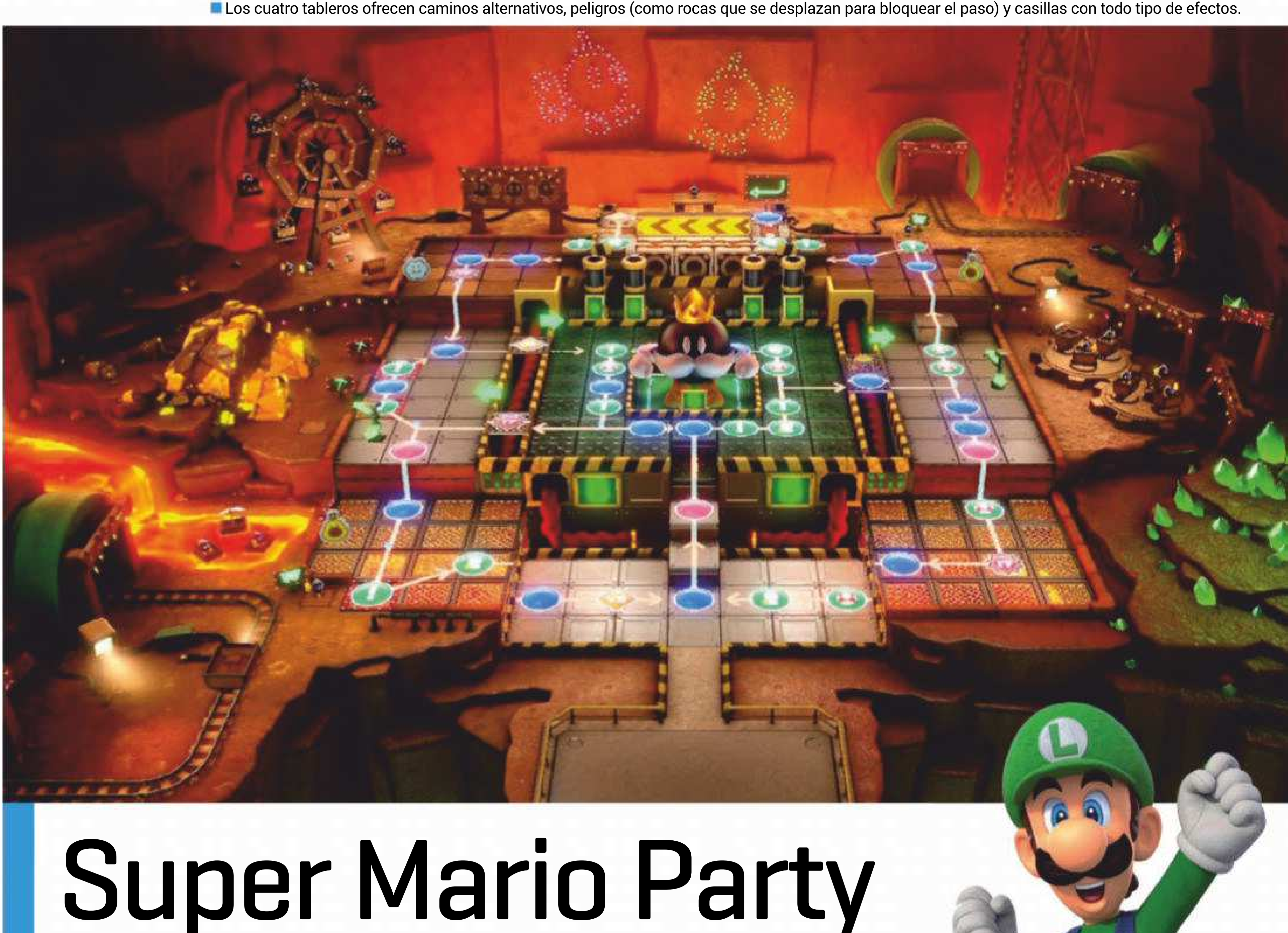
@walasivan

"Voy a salir ahora de la primera y minúscula islita donde empieza y ya le he cascado cinco horazas. Increíble personaje el de Kassandra."

@DavidP1812

"A mí Origins no me terminó de gustar por su argumento. Sin embargo, Odyssey me está pareciendo un juego mucho más redondo, por su guión, su atmósfera, su mundo más variado, las animaciones más pulidas... Juegazo."

■ Los cuatro tableros ofrecen caminos alternativos, peligros (como rocas que se desplazan para bloquear el paso) y casillas con todo tipo de efectos.



Super Mario Party

EL "PARTY GAME" QUE SWITCH NECESITABA

VERSIÓN ANALIZADA Switch

GÉNERO Minijuegos

DESARROLLADOR Nintendo

DISTRIBUIDOR Nintendo

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Castellano

FORMATO / PRECIO Físico: 59,90 € Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 3

Tras intentos más o menos acertados como *1-2-Switch* o *Go Vacation!*, la consola híbrida de Nintendo por fin recibe un juego que nos invita a sacar los Joy-Con y disfrutar en compañía.

Y, cómo no, ha tenido que ser Mario el encargado de demostrar que los pequeños mandos de Switch son mucho más que una virguería tecnológica. Sus 80 minijuegos usan de forma muy original elementos como el acelerómetro o la vibración HD en breves pruebas pensadas para que cuatro jugadores compitan o cooperen. Sus propuestas son de lo más variopintas, y siempre mantienen un tono alocado y divertido con particulares versiones de pachangas de fútbol, peleas de tartas o pruebas de pesca. Podemos acceder a todos los minijuegos por separado, pero su verdadero potencial se descubre cuando se intercalan en otros modos, entre los que destacan Mario Party (todos contra todos) y Mario Party a dobles (por parejas).

Lanzando los dados

En estas modalidades, contamos con cuatro tableros con distinta ambientación, pero con idénticas reglas: el objetivo es conseguir el mayor número de estrellas y monedas. Para ello, en su turno, cada jugador lanza un dado, que puede ser el clásico de seis caras o uno especial, con distintos números o efectos, y se desplaza libremente. Algunas casillas suman monedas, otras restan, las hay que nos permiten comprar objetos o reclutar a un aliado para usar su dado especial... Tras cada ronda de tiradas, se disputa un minijuego, y el ganador recibe más monedas, necesarias para adquirir estrellas al caer en la casilla adecuada. Sin duda, el concepto no puede ser más sencillo, pero la libertad de cada participante para recorrer el tablero a su antojo, los eventos especiales que suceden y el uso de objetos y dados especiales dan un toque muy estratégico al asunto. Evidentemente, esto es así cuando son dos o más jugadores los que participan, ya que en solitario, y pese a que "los huecos" siempre se ocupan con personajes

LOS 80 MINIJUEGOS SACAN PARTIDO A TODAS LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JOY-CON, COMO LA VIBRACIÓN HD

LO MEJOR

Los minijuegos, muy divertidos, hacen un gran uso de los Joy-Con. El componente estratégico de las partidas en los tableros. Amplia oferta de modos de juego y opciones desbloqueables.

LO PEOR

El modo online se reduce a cuatro minijuegos. Es un título totalmente enfocado al modo multijugador local a cuatro, por lo que, si el número de jugadores es inferior, pierde todo el sentido.

Los minijuegos pueden ser de todos contra todos, 1 vs 3, 2 vs 2 y cooperativos. En algunos de ellos, la pantalla se divide en cuatro.





Cada personaje tiene un dado especial que puede usar en su tirada. Sus caras tienen números muy buenos, como el 10, o muy malos, como el 0.



Desde la Plaza Party, accedemos a los distintos modos. Se puede explorar libremente y acceder a zonas especiales, como una sala para decorar con pegatinas.

Por **David Alonso** @Davealonsoh

manejados por la consola, la gracia de las partidas baja drásticamente.

Saliendo del tablero

Además de los modos libre y Mario Party, contamos con una amplia cantidad de contenido adicional. En A todo ritmo, participamos en una breve actuación musical, con minijuegos basados en el ritmo; en Torrente de aventuras, los cuatro jugadores deben remar de forma sincronizada para remontar un río salpicado con pruebas cooperativas; Mariotlón en línea permite competir online en cuatro minijuegos; en la Sala de recreo de Toad, es posible "fusionar" las pantallas de dos Switch para crear un único escenario en el que disputar, por ejemplo, sencillas batallas de tanques... Como veis, las opciones son considerables y, además, hay que añadir los dieciséis personajes disponibles inicialmente, que se amplían con los puntos que obtenemos por participar en cualquier modo. Estos puntos sirven también para desbloquear otros extras, como pegatinas con motivos nintenderos o una guía de consejos. El saldo se gestiona desde la Party Pad, una suerte de tablet a la que podemos entrar desde la Plaza Party, una colorida interfaz central desde la que accedemos a las distintas modalidades, pero que también esconde muchos secretos e, incluso, nos invita a obtener cinco cristales especiales, uno por modo principal completado al 100%.

En cuanto al apartado técnico, *Super Mario Party* sigue la línea de los anteriores juegos del fontanero en Switch. El tono simpático y colorido prevalece en todo momento, y lo más destacable son las geniales animaciones de los personajes y la fluidez con la que se mueve todo, incluso cuando agitamos los Joy-Con a lo loco y la acción en pantalla es desbordante. De hecho, tened en cuenta que el juego sólo es compatible con estos mandos, y únicamente cuando están fuera de la pantalla, por lo que el modo sobremesa nos obliga a situar la pantalla en una superficie estable. Con todo, *Super Mario Party* se convierte en la mejor entrega de toda la saga y en un título ideal para jugar en compañía de amigos.



OPINIÓN

Sin reinventar la rueda, Mario ha potenciado la fórmula de sus ya clásicas fiestas hasta límites insospechados. Los minijuegos son muy divertidos, la cantidad de modos y añadidos extra es considerable y el modo Mario Party tiene un acertado tono estratégico. Eso sí, en solitario pierde toda la gracia...

88

VUESTRA OPINIÓN

WEB grimtex

"Un amigo se lo va comprar y ya hemos hablado que vamos a ir todos a su casa con un montón de Joy-Con y de cerveza. Promete ser una fiesta apoteósica."

WEB OzeSnake

"Para reuniones con amigos a los que les gusten los videojuegos, y que quieran pasar un rato divertido, siempre es bueno tener una entrega de Mario Party en casa."




MILITARY USE ONLY
LEVEL 8 LAMINATE AS-M13



¡Sólo en GAME! Hazte con la edición Especialista, que incluye contenido digital adicional.

*Promoción limitada a 5.000 unidades.



Call of Duty: Black Ops IIII

LA SAGA SE ADAPTA AL BATTLE ROYALE

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
Treyarch

DISTRIBUIDOR
Activision

JUGADORES
1-100

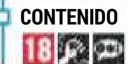
IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



C*all of Duty* necesitaba reinventarse, y la rotación de tres equipos de desarrollo (Treyarch, Sledgehammer e Infinity Ward) no parecía suficiente para darle nuevos aires a cada entrega. Así, Treyarch, el estudio que mejor le ha tomado el pulso a esta saga bélica, es el que se ha lanzando a reinventarla.

Black Ops IIII está ambientado en un futuro cercano y prescinde de los movimientos de carrera por la pared o el doble salto. Los especialistas vuelven a protagonizar el modo competitivo online, y el modo cooperativo Zombis cuenta con tres escenarios diferentes. Pero la decisión más arriesgada ha sido prescindir de la campaña para introducir el modo Blackout.

Blackout: el battle royale

Treyarch ha sabido combinar la jugabilidad de *Call of Duty* con la exploración y la supervivencia de *Fortnite* o *PUBG*. Para empezar, ha diseñado el mapa más grande de la saga (1.500 veces más que Nuketown) y también el más variado y lleno de secretos. Como en *Fortnite*, hasta 100 jugadores entran en el campo de batalla y sólo puede quedar uno. Saltamos, desarmados, desde un helicóptero y debemos recoger suministros y eliminar a los rivales. El área de juego se va reduciendo, lo que nos obliga a movernos sin parar y garantiza que siempre haya enfrentamientos.

El sistema de inventario es uno de los grandes logros de Blackout. Sólo podemos cargar dos armas y mejorarlas con piezas que encontremos. También se añaden suministros médicos y tres tipos de blindaje. La mochila nos sirve para cargar "perks", explosivos y equipo especial, como el coche por control remoto RCXD, el dardo sensor o la barricada. Aunque parece complejo, la verdad es que nos permite movernos con mucha agilidad, siempre preparados.

La incorporación de vehículos (helicópteros, quads, camiones y lanchas) e incluso de zombis controlados por la IA, y la posibilidad de jugar a pantalla dividida en la misma partida, rematan el mejor battle royale que hemos jugado. Tanto en el apartado técnico como en el sistema de control o los elementos estratégicos, parece lejos de sus rivales. Sin embargo, habrá que ver cómo evoluciona, ya que es necesario que se vaya renovando y nos ofrezca retos y objetos desbloqueables. Por ahora, os confirmamos que podremos conseguir gestos y grafitis, pero no sabemos mucho más del plan de actualizaciones.

El multijugador de siempre

El multi competitivo mantiene los pilares de la saga: enfrentamientos muy rápidos en mapas de tamaño medio o pequeño y grandes niveles de personalización y progreso (con sus niveles y prestigios). Pero la experiencia ha evolucionado, tomando elementos de los hero shooters como *Overwatch* y volviéndose más estratégica. Nos encontramos con diez especialistas únicos (algunos tomados de *BOIII*), que cuentan con un papel en la batalla. Por »



LA AUSENCIA DE UNA CAMPAÑA ES UNA DECISIÓN ARRIESGADA QUE SE QUIERE COMPENSAR CON LA INTRODUCCIÓN DE UN POTENTE BATTLE ROYALE

El multijugador competitivo es tan completo como siempre, pero ha mejorado al sumarle las dosis de estrategia que permiten los especialistas.

LO MEJOR

El modo Blackout se coloca a la cabeza de los juegos del género battle royale. El ritmo de la acción, la progresión, el comportamiento de las armas... y el mejor modo Zombis hasta la fecha.

LO PEOR

No tiene campaña y los aspectos técnicos necesitan una renovación, ya que visualmente ya no impactan como antes. Cuatro mapas multijugador y un nivel de zombis "reciclados".



En el gran mapa de Blackout, veremos lugares icónicos de la saga, como el manicomio de Asylum, las zonas de pruebas nucleares en Nuketown Island... ¡E incluso zombis!



Cada arma del juego cuenta con una configuración "definitiva" que tendremos que desbloquear y que se ha bautizado como Operator Mod.



Las armas transmiten las buenas sensaciones de siempre, y se ha introducido un desvío por el retroceso, lo que nos ayuda a corregir el tiro.



Ha desaparecido la regeneración automática de salud. Para recuperar vida, tenemos que ponernos a cubierto e inyectarnos adrenalina.

» ejemplo, Crash es el "médico" y sus habilidades únicas le permiten curar y repartir suministros. Cada uno es una pieza clave del equipo, y tienen habilidades complementarias. Esto hace que haya jugadores que se puedan especializar en defender zonas o apoyar a los compañeros más ofensivos. Cada personaje se puede personalizar con seis clases y sigue el sistema pick 10, que permite ajustar el equipo y los "perks" según nuestras necesidades. La combinación de especialista y clase consigue más variedad que nunca, algo que también se aprecia en los catorce mapas que hay, que nos han parecido los mejores de los últimos años. Además, en noviembre, podremos descargar el clásico Nuketown, y Activision ha confirmado que habrá más contenidos gratis.

En cuanto a los modos de juego, junto a los clásicos (Duelo por equipos, Hardpoint, Baja confirmada...), aparecen otros como Atraco (Heist), en el que debemos conseguir una bolsa de dinero y llevarla a un punto de extracción (con el dinero conseguido, podremos comprar equipo), y Control, una variante de Buscar y destruir, en la que cobra sentido el uso de ciertos especialistas. Y cerramos con Cuartel general de especialistas, que añade una vertiente narrativa. Así, jugamos misiones contra bots con cada uno de los especialis-

UN MAPA ENORME, VEHÍCULOS E INCLUSO ZOMBIS REMATAN EL MEJOR BATTLE ROYALE QUE HEMOS JUGADO

LOS ZOMBIS SE LAVAN LA CARA

Éste es el mejor modo Zombis de toda la saga. Podemos jugar dos líneas temporales con sus héroes y secretos: Chaos Story (con Scarlett, Bruno, Diego y Shaw) y Aether Story (Dempsey, Takeo, Nikolai y Richtofen), que transcurren de modo independiente.



IX. El primer mapa comienza en un coliseo de la antigua Roma, con los cuatro héroes de Chaos convertidos en gladiadores. Nos enfrentamos a campeones (y tigres) que se alternan con oleadas de zombis para descubrir las claves del argumento.



Las novedades. Las mecánicas de abrir puertas, activar interruptores y desbloquear armas se completan con la posibilidad de construir objetos recogiendo piezas y encontrando bancos de trabajo, así como versiones ya modificadas de algunos fusiles.



Voyage of Despair. El mapa ambientado en el Titanic la noche del naufragio es mucho más elaborado, y su ritmo es frenético. Es el más grande y variado de los tres, y también el que más evoluciona durante nuestra partida. No resulta nada fácil.



El modo Rush. Si en el modo clásico buscamos pistas que abran nuevas zonas, en Rush las puertas se abren al acabar con una oleada de enemigos (hay más y más rápidos) y tenemos misiones diferentes, como defender una zona. Es más directo.



Blood of the Dead. La versión remasterizada de Mob of the Dead, ambientado en Alcatraz, pertenece a la línea temporal Aether. Incluye nuevas zonas y objetos que hay que activar con el impulso eléctrico, y nos permite recuperar a los personajes clásicos.



Mutaciones personalizadas. Son un editor que nos permite modificar cualquier aspecto de la partida, para adaptarse a todo tipo de jugadores. Podemos variar desde la salud del héroe a la resistencia de los zombis o las mecánicas propias de cada nivel.

tas, para aprender sus habilidades únicas e ir descubriendo su historia.

Y no nos olvidamos del modo Zombis, en el que podemos jugar en cooperativo dos líneas temporales con sus héroes y secretos: Chaos Story y Aether Story, que transcurren de modo independiente y nos enfrentan a tres mapas muy diferentes. Además, podemos editar nuestra clase, desbloquear y modificar el arsenal, y mezclar pociones en el laboratorio, lo que le da aún más profundidad. Y también se añaden el modo Rush, las Mutaciones...

El resultado final

Visualmente, se nota que el motor gráfico necesita una renovación importante. Esto no impide que haya superado con nota cosas que nos parecían imposibles, como los retos que implica un mapa del tamaño del de Blackout (distancia de dibujado, física de los vehículos, etc.). Es verdad que la tasa de frames no es tan sólida como en el multi competitivo, pero se mantiene bastante estable. El modo Zombis también está muy detallado, pero es en el multijugador competitivo donde la resolución dinámica nos plantea algunos problemas (hemos jugado en PS4 Pro con un tope de 4K). Los modelos de los especialistas no parecen tan detallados, hay texturas que tardan en cargar y algunas zonas pierden detalle... Eso sí, la acción es más rápida, con una tasa de frames mucho más contundente.

Treyarch ha conseguido afianzar lo logrado en los anteriores *CoD*. Ofrece el mejor modo Zombis hasta la fecha, un multijugador frenético y cargado de contenido y un battle royale que se coloca a la cabeza del género en cuanto a nivel de detalle, uso de vehículos y personalización de nuestro arsenal. Además, hay pocos juegos que sean tan satisfactorios en el manejo de las armas y en la navegación por sus niveles.

Sin embargo, le pesa la ausencia de la campaña, igual que la calidad visual. Estamos acostumbrados a ver auténticos prodigios técnicos en esta generación, y tenemos la sensación de que es urgente un cambio en el motor gráfico que vuelva a poner a la saga a la vanguardia. Lo que sí está claro es que es un juego muy adictivo y que ofrece contenido de sobra para que estemos enganchados durante meses.



OPINIÓN

Por David Martínez @DMHobby

La mejor entrega de los últimos años en cuanto a ritmo de juego, mapas multijugador (con un acertado acercamiento al hero shooter) y, sobre todo, zombis. El modo Blackout es de lo mejor en el género del battle royale, pero habrá que ver cómo evoluciona, y seguimos echando de menos la campaña para un jugador.

88

VUESTRA OPINIÓN

WEB CPD98

"Me parece una entrega "menor", y más contando que Zombis es un modo que juego una vez y ya y que Blackout no me interesa en absoluto. ¿Y por qué lo siguen llamando BO?"

WEB Kain82

"A mí me ha gustado mucho: la saga necesitaba algo así y, en general, los battle royale necesitaban un juego con una muy buena jugabilidad, como es la de Call of Duty."



Hasta ocho luchadores pueden estar a la vez en el ring, aunque en estos combates se ven algunos bugs esporádicos.

WWE 2K19

VUELTA AL CUADRILÁTERO POR TODO LO ALTO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Visual Concepts / Yuke's

DISTRIBUIDOR
2K Games

JUGADORES 1-6

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Un año más, 2K Games apuesta fuerte por la lucha libre y nos trae un juego desarrollado por Yuke's y Visual Concepts con el objetivo de enmendar los errores de entregas pasadas y ofrecernos el juego de wrestling que llevamos tanto tiempo esperando, y ya os adelantamos que lo ha conseguido.

El eje principal vuelve a ser el modo Mi carrera, que nos invita a crear a nuestro propio luchador con un editor completísimo que permite modificar el aspecto físico, los movimientos y las escenas de entrada y victoria. Ahora, cuenta con una historia narrativa, con escenas de corte cargadas de humor dividida en catorce capítulos con combates principales y secundarios donde cumplir misiones para avanzar. También se ha introducido una nueva forma de interactuar con los luchadores antes de los combates, con vista en primera persona y varias opciones de conversación ¡con voces! Pero lo mejor es el nuevo árbol de habilidades, que aporta un toque rolero y permite orientar mejor que nunca al personaje hacia nuestro estilo de lucha.

Más modos que nunca

Además, se ha añadido el modo Torres, que está disponible tanto para jugar con nuestra creación como en 2K Central, para jugar con luchadores predeterminados. Se trata de un modo muy similar al de *Mortal Kombat X*, de modo que toca superar una serie de torres en las que hay que ganar a varios luchadores. Hay dos tipos: Gauntlet, que obliga a superar a todos los rivales sin perder ni guardar partida, y Escalones, que permite guardar entre combates para empezar desde el último nivel que hayamos alcanzado. Cada torre tiene su temática y sus reglas, por lo que hay mucha variedad. Y, si jugamos a las de Mi Jugador, encontramos torres diarias, semanales y de PPV. Por si fuera poco, está la Torre del Millón de Dólares, con la que podemos optar a jugar contra el mismísimo AJ Styles en la previa de WrestleMania 35.

Por otro lado, *WWE 2K19* supone el regreso del aclamado 2K Showcase, el

MI CARRERA OFRECE UNA HISTORIA NARRATIVA CARGADA DE HUMOR Y CON VOCES DURANTE LOS DIÁLOGOS, POR FIN

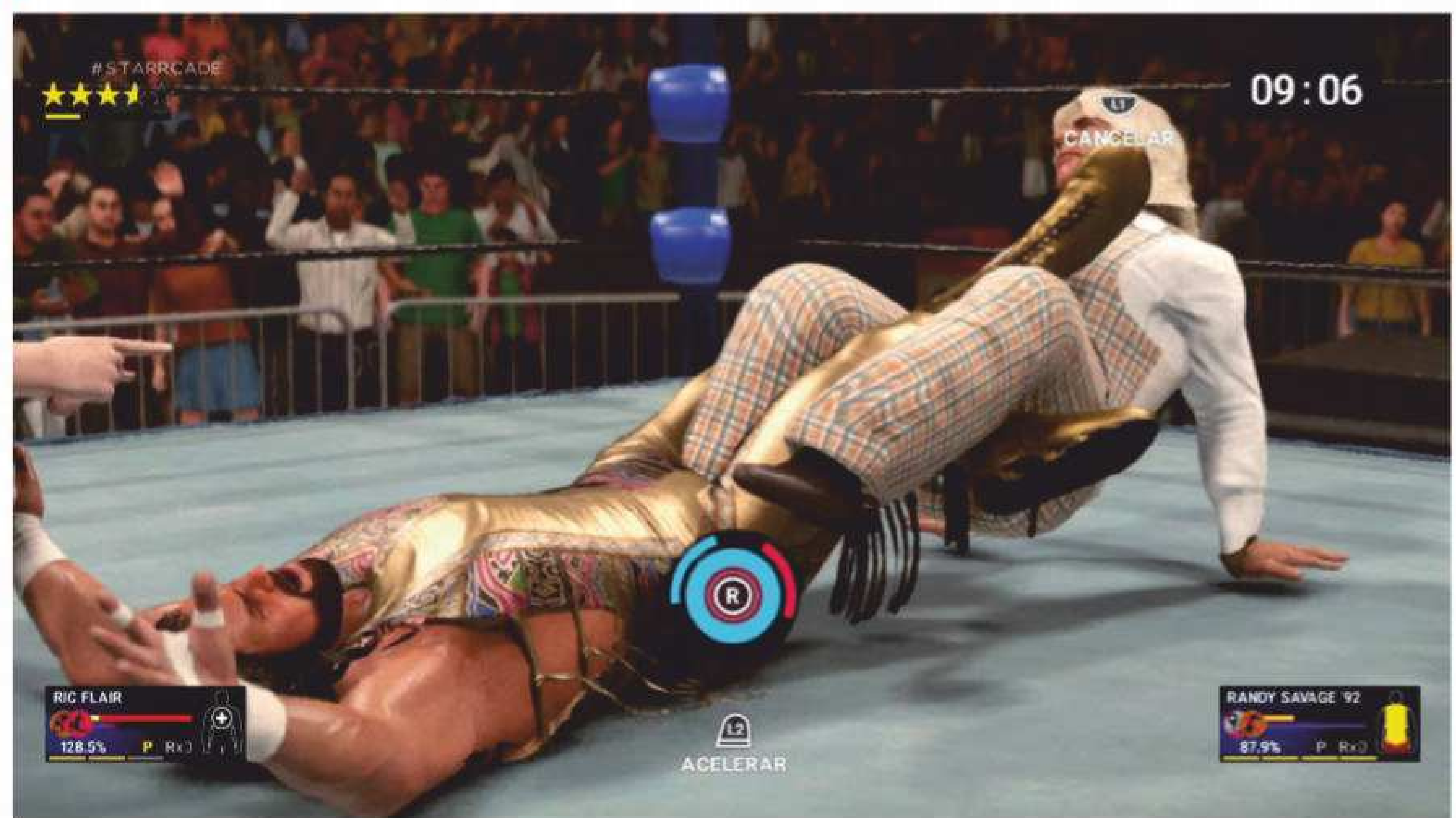
LO MEJOR

Su modo historia narrativo, la introducción de voces en las conversaciones, el árbol de habilidades, las nuevas mecánicas, el regreso de 2K Showcase y los nuevos ángulos de cámara.

LO PEOR

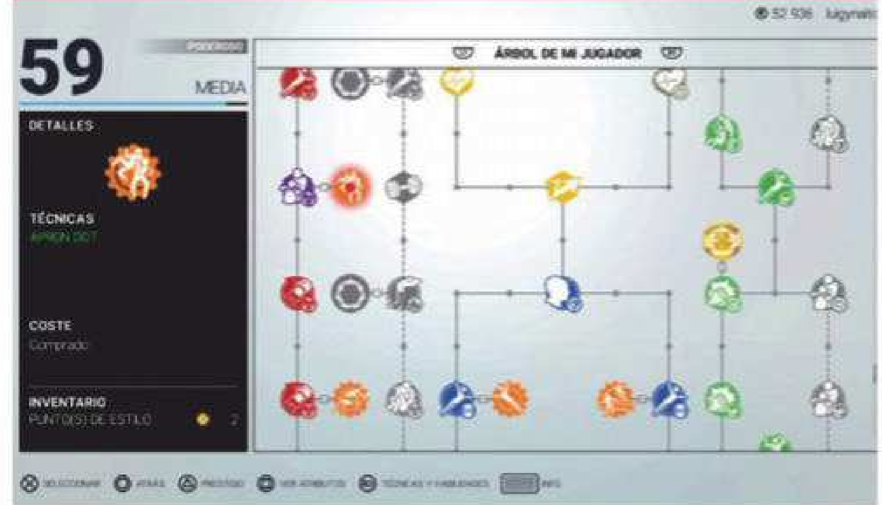
Sufre algo de input lag online y tiene algún que otro bug cuando hay muchos elementos en pantalla. Vuelve a estar un poco desfasado en vestimentas y marcas, aunque menos que otros años.

Las cámaras han sido rediseñadas para seguir la acción desde más cerca y dar aún más realismo a los combates.





Veintiséis superestrellas de la WWE han puesto su voz a sus representaciones para hablar directamente con nosotros en el modo Mi Carrera.



El nuevo árbol de habilidades permite orientar mejor el estilo de lucha de nuestro personaje y aporta un toque de RPG al juego.

gran ausente de las dos última ediciones. En este modo, repasamos la trayectoria profesional de una leyenda de la WWE, en este caso Daniel Bryan. No podrían haber elegido mejor, ya que la carrera del hombre del "YES" está marcada por su forzado retiro en 2016 por lesión y su reciente regreso. A través de seis capítulos, nos metemos de lleno en los combates más importantes de la vida de Daniel Bryan, cumpliendo objetivos para que salgan escenas de vídeo que muestren lo que ocurrió de verdad. Todo, con unos vídeos introductorios en los que el propio Bryan nos cuenta sus sentimientos en cada ocasión, hablando directamente a cámara.

Por supuesto, regresa el que posiblemente fuera el modo estrella del año pasado: Road to Glory. Así, podemos volver a competir online contra otros usuarios con nuestro jugador para ascender en la clasificación global. No podían faltar los potenciadores, con los que podemos ganar ventajas temporales que amplían las capacidades de nuestro luchador y que se pueden conseguir avanzando en los distintos modos o comprando sobres de botín en la tienda con dinero virtual. Por último, regresa Universo WWE, que nos permite convertirnos en La Autoridad, de cara a dirigir la programación de Raw, SmackDown y NXT y sus correspondientes PVP, además de los diferentes combates rápidos online y offline.

El espectáculo del wrestling

Tampoco se queda corto en lo que a contenidos desbloqueables se refiere. Ofrece la plantilla de luchadores más amplia de la saga y una enorme cantidad de arenas, cinturones y extras, como el modo cabezones, que se desbloquean con la moneda virtual (no hay que pagar con dinero real por nada). Hay que destacar un añadido a las mecánicas de los combates: las Venganzas, que permiten dar la vuelta a los combates si las usamos bien.

A nivel gráfico, hay pequeñas mejoras, aunque sigue teniendo bugs cuando hay muchos elementos en pantalla. En lo sonoro, es una gozada, gracias a que los veintiséis luchadores han puesto sus voces reales y a la variada BSO.

Por **Luis López** @luigynaitor



OPINIÓN

Estamos ante el mejor juego de wrestling desde que la saga llegó a las manos de 2K Games. Su nuevo modo historia es muy divertido, añade toques de rol que le sientan de maravilla y vuelve el aclamado 2K Showcase. Por fin tenemos el juego que los fans de la lucha libre nos merecíamos.

88

VUESTRA OPINIÓN

WEB Abnner

"Si no se pueden hacer peleas mixtas de hombres contra mujeres, no me interesa. XD"

@boxingwarflag

"Mejor que el anterior. La historia me está gustando más, y las Torres y el showcase aumentan el número de horas que le puedes dedicar al juego. Este año sí que hay incentivos para jugarlo."



Forza Horizon 4

UNA OBRA MAESTRA DE LA VELOCIDAD ARCADE

VERSIÓN ANALIZADA Xbox One
GÉNERO Velocidad
DESARROLLADOR Playground Games
DISTRIBUIDOR Microsoft
JUGADORES 1-12
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 64,95 € Digital: 69,99 € (se incluye también en Game Pass)
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 3

El género de la velocidad ha ido perdiendo público, presencia mediática y hasta prestigio con el paso de las generaciones, pese a ser el que mejor ilustra la evolución técnica del videojuego.

Hoy, parece imposible que un título de la especialidad tenga un impacto como el de los arcades de los 80-90 o el de sagas como *Gran Turismo*, *Ridge Racer*, *Colin McRae Rally*, *F-Zero*, *Project Gotham Racing* y tantas otras. No ayudan la bajada de consumidores ni la deriva hacia los eSports, en detrimento de la diversión clásica, pero lo peor es que parece haber una regla no escrita por la que un juego de coches no puede ser calificado ya como una obra maestra o aspirar a estar entre los candidatos a mejor juego del año. No seremos nosotros quienes cometamos tal injusticia con *Forza Horizon 4*, un juegazo que bien merece considerarse un vendeconsolas para Xbox One y que, además, Microsoft "regala" a los suscriptores del servicio Game Pass.

Cambio climático para bien

Resulta difícil sorprender en un ámbito que lleva la friolera de 40 años en liza. La estancada saga *Forza Motorsport* es un claro ejemplo. Sin embargo, lo que nació como un spin-off ha acabado por demostrarse como la fórmula ideal para reinventar el género. Playground Games hizo ya un trabajo brillante con los tres *Forza Horizon* previos, pero ha vuelto a superarse con una entrega que bebe de dos expansiones como fueron *Blizzard Mountain* y *Storm Island*. En lugar de centrarse sólo en proponer condiciones climatológicas extremas, el estudio inglés ha abierto el foco esta vez a todo cuanto conllevan las cuatro estaciones del año. Así, ha propuesto un mundo abierto en que el verano, el otoño, el invierno y la primavera se suceden cíclicamente. *Project CARS 2* ya propuso algo similar, pero tenía más de curioso que de práctico, al ser un simulador de carreras en circuitos cerrados.

Haciendo honor a su numeración, esta entrega de *Forza Horizon* es un cuatro en uno, pues su mundo, ambientado en Gran Bretaña, se ve alterado drásticamente con cada cambio de estación. Las primeras horas están planteadas como una suerte de tutorial que va presentando las cuatro épocas del año, pero, luego, se abre otra dimensión más amplia, vinculada a los servidores online, de tal manera que todos los usuarios del juego comparten la misma estación durante siete días. Nos habría gustado que el lapso de tiempo para cada estación fuera más pequeño, pero es una decisión que entronca con la idea de dar recorrido al juego durante muchos meses. No en vano, cada cambio de estación traerá consigo nuevos eventos, desafíos y campeonatos. Aparte, hay previstas dos expansiones de pago, de las que nada se sabe aún.

Naturaleza cambiante

El mapa del juego es una suma de lugares pintorescos de Gran Bretaña, con Edimburgo como enclave estrella. Por supuesto, hay campiña, bosques, montañas, playas, acantilados, canteras, carreteras costeras, autovías... Nos hemos quedado con ganas de ver alguna otra ciudad, pero cualquier decepción se olvida cuando se observa cómo afectan las estaciones al "diseño de niveles", tanto jugable como estéticamente.

A la hora de jugar, el verano vendría a ser la ambientación estándar de casi cualquier otro juego, con carreteras y caminos generalmente secos. Por el contrario, en invierno, cambia todo por »

ES UN CUATRO EN UNO: LAS ESTACIONES AFECTAN AL "DISEÑO DE NIVELES" TANTO JUGABLE COMO ESTÉTICAMENTE



Conducir en cada estación es una experiencia distinta. Las acumulaciones de agua y el barro son dos de nuestros desafíos favoritos.



La mayoría de sagas de velocidad tienen pavor al ciclo día-noche, pero no *Forza Horizon*, que incluso lo conjunta con un mundo abierto y clima.

Edimburgo es una ciudad con mucho encanto y, curiosamente, ya apareció en 2003 en otro exclusivo de Xbox como fue *Project Gotham Racing 2*.

LO MEJOR

Las cuatro estaciones y cómo afectan al apartado visual y a la jugabilidad. La atención al detalle: en los coches, en el mundo, en la banda sonora... La perfecta mezcla entre arcade y simulación.

LO PEOR

Es más vasto que en otras entregas, pero sólo hay un gran entorno urbano (Edimburgo). El plazo semanal para la rotación de las estaciones se hace largo. Las voces están en inglés.

Uno de los arcos de misiones incluye homenajes a una decena de arcades clásicos, muchos de Sega, que trabajó en el género como nadie en los 80 y en los 90.





La cámara interior es muy cómoda para conducir, y permite deleitarse con detalles como el retrovisor a alta resolución o los reflejos en la luna.



Nuestro álter ego se puede personalizar ampliamente con infinidad de prendas y gestos. Además, hay cláxones estridentes para los coches.


Los cerca de 450 coches están replicados al milímetro, y podemos contemplar tanto su interior como su exterior en el modo Forzavista.

» completo. El ejemplo paradigmático es que hay un enorme lago que se congela y se vuelve jugable, pero el mero hecho de que el asfalto se hiele y las cunetas se cubran de nieve ya es muy significativo. La primavera y el otoño son épocas pluviales, de modo que el agua estancada y los caminos embarrados cobran mucho protagonismo. Son sólo algunos ejemplos jugables, pero es que, artísticamente, las estaciones hacen que el mundo del juego tenga cuatro apariencias muy diferenciadas, especialmente por lo que respecta a la iluminación y los fenómenos ambientales (sol, niebla, ventiscas) o, sobre todo, la vegetación. En verano, las flores lo colorean todo; en otoño, el entorno adquiere un tono cobrizo y los caminos se llenan de hojas caídas; en invierno, los árboles se quedan desnudos y un manto blanco lo preside todo; en primavera, el ciclo se reinicia, de nuevo con colores vivos o charcos. Y no sólo eso: Playground ha cuidado hasta detalles ínfimos como que las cosechas estén empacadas en verano, que haya muñecos de nieve en invierno, que la lana de las ovejas varíe según la época...

Equilibrio al volante

La jugabilidad conserva el equilibrio perfecto entre arcade y simulación que ya vimos en las anteriores entregas.

CON ESTA OBRA MAESTRA, PLAYGROUND VUELVE A DEMOSTRAR QUE ES UNO DE LOS MEJORES ESTUDIOS DE LA DÉCADA

GRAN BRETAÑA, PARAÍSO COLECCIONISTA

Competir en los múltiples eventos y campeonatos del festival es sólo una parte de la experiencia. Como buen mundo abierto, Gran Bretaña cuenta con multitud de desafíos secundarios y coleccionables que le dan vidilla y permiten tomarse un respiro.



Las historias Horizon son pequeños arcos narrativos con eventos en los que podemos cosechar hasta tres estrellas, lo que los hace rejugables. Hacemos de doble de acción en una película, ayudamos a una youtuber, regentamos un negocio de alquiler...



Hay una docena de casas dispersas por el mapa, y podemos comprarlas para convertirlas en bases de operaciones. Algunas son baratas, pero otras requieren una generosa inversión de créditos, como el castillo de Edimburgo, que cuesta 15 millones.



Las doce rutas escénicas son sitios de interés turístico en los que podemos parar a echar un vistazo. Muchos de ellos son reales, como el Monumento a Scott o el Castillo de Bamburgh. Aparte, hay un modo foto que permite hacer auténticas virguerías.



Los quince coches abandonados están mejor escondidos que nunca, en unos búnkeres que no se ven a simple vista. Por suerte, hay un dron para tener una panorámica del entorno. Una vez restaurados, son los coches con más encanto del juego.



Los radares, otro clásico de la saga, regresan para que pisemos a fondo, con veintiocho cámaras estáticas, veintiocho zonas de velocidad y veinte zonas de derrape. Además, hay dieciocho señales de peligro, para acometer saltos de cientos de metros.



Hay 400 carteles prestos a que los destrocemos. Se reparten entre tres tipos (influencia, bonificación y viaje rápido). Los que más puntos dan están colocados en sitios a priori inaccesibles, como tejados, para que experimentemos con el entorno.

Podemos hacer el cabra todo lo que queramos para encadenar puntos de habilidad (chocar contra el mobiliario urbano o los árboles, realizar saltos demenciales, derrapar), pero el control y la dificultad son muy configurables. No falta el típico rebobinado, pero, desactivando el control de tracción y el de estabilidad, el manejo es un auténtico reto y varía mucho en función de la superficie. Además, hay múltiples opciones para mejorar y tunear los cerca de 450 coches que componen el garaje.

El objetivo general es ganar carreras que se enmarcan en un festival de música y velocidad. Las hay por carretera, en ciudad, en caminos de tierra, campo a través... No faltan las típicas exhibiciones especiales, en las que competimos contra trenes, aviones, aerodeslizadores o motos. Hay hasta un brutal evento que homenajea a la saga *Halo*. Como novedad, se han introducido las historias Horizon, que son pequeños arcos de misiones con un argumento ligero, y la adquisición de casas, que se unen a lo que ya había antes, como la creación de eventos propios, los coleccionables o los desafíos Forzathon.

Se puede jugar offline, pero *Forza Horizon 4* da lo mejor de sí en multijugador. Para empezar, compartimos el mundo con otros jugadores, pero los que no son nuestros amigos aparecen como si fueran fantasmas, para que no nos choquen a propósito. Hay modos competitivos como Rey, Atrapa la bandera, Infectado o Supervivencia, pero, sin duda, lo mejor es que se pueden formar equipos de hasta seis personas para disputar las carreras en cooperativo.

Hiperrealismo exclusivo

Visualmente, el juego es un portento, sobre todo en Xbox One X, donde se puede configurar a 4K y 30 fps o bien a 1080p y 60 fps. Hay alguna caída de frames, como en el evento del tren, pero no tiene importancia. De su mundo ya os hemos contado todas las bondades, pero, además, gracias al bagaje acumulado durante toda esta generación, los coches están cuidadísimos, incluida la cámara interior, y no falta el habitual editor de diseños. La música tampoco decepciona, con seis emisoras en las que lo mismo estamos escuchando a Chvrches que a Vivaldi con toda naturalidad. Incluso hay algunas canciones cuya letra entronca con determinados eventos. También está muy cuidado el sonido ambiente, que incluye hasta balidos o cacareos. La pega es que las voces están en inglés o español latino.

Tras tantos años teniéndolo a su cargo como second party, Microsoft sabía bien lo que se hacía cuando adquirió Playground Games, uno de los mejores estudios de la última década. Lo ha vuelto a demostrar con una obra maestra. Sí: los juegos de conducción también pueden merecer ese calificativo.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



OPINIÓN

Playground ha vuelto a demostrar que no tiene rival en el género de la velocidad. Además de ser un exclusivo brutal para Xbox y el mejor juego de conducción en mundo abierto que se ha hecho, se codea con los mejores arcades de siempre. Esta interpretación de las cuatro estaciones quedará para los anales del videojuego.

97



LEGO DC Súper-Villanos

DESATA EL PEQUEÑO CANALLA QUE LLEVAS DENTRO

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Plataformas
DESARROLLADOR Traveller's Tales
DISTRIBUIDOR Warner Bros
JUGADORES 1-2
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 59,95 € Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 7

Tras recrear las aventuras de Los Increíbles, Traveller's Tales retoma el universo de los superhéroes de DC, aunque, esta vez, el protagonismo recae en el otro bando: el de los villanos.

Da igual las veces que repitan la fórmula LEGO, los ingleses siempre dan en la diana. En esta ocasión, se lucen, y de qué manera, con una aventura mastodóntica centrada en unos personajes que llevan 70 años recibiendo palizas por parte de justicieros superheroicos. Los malos de DC se merecían este juego. Y nosotros, también. *LEGO DC Súper-Villanos* es un glorioso cóctel de plataformas, acción y sandbox con toneladas de mala baba donde podremos desbloquear 164 personajes, entre villanos, héroes y un pequeño elenco de farsantes conocidos como el Sindicato de la Justicia. Estos fulanos, procedentes de Tierra-3, encierran un secreto que servidor no va a destripar, como tampoco desvelará las razones que llevarán a rivales encarnizados a formar equipo para derrotar un mal mucho mayor.

Aquí no se respeta nada

El lema oficial de *LEGO DC Súper-Villanos* es "está bien ser malo". Pues Traveller's Tales, junto a DC Comics, lo ha respetado al máximo, más allá de zurrar a Superman, Wonder Woman y compañía. El guión del juego se carcajea a fondo de las vacas sagradas del sello editorial, empezando por el mismísimo Batman. En una de las misiones secundarias que os esperan tras acabar el modo historia (uno de las más largos que recuerdo dentro de la franquicia LEGO, y que encima guarda una sorpresita final), somos testigos de un ensayo teatral en el que unos actores interpretan a los padres de Bruce antes del "incidente del callejón", y no dejan muy bien parado al Doctor Wayne. En otro momento, incluso podemos robarle una piruleta a un crío (con quick time event de por medio), al más puro estilo Señor Burns. Reíos de *GTA*.

La estructura del juego sigue al pie de la letra la fórmula de la casa: recolección compulsiva de monedas, per-

LEGO DC SÚPER-VILLANOS SE CARCAJEA DE LAS VACAS SAGRADAS DE DC COMICS, EMPEZANDO POR EL MISMÍSIMO BATMAN

LO MEJOR

Su ácido sentido del humor (el QTE de la piruleta es demencial). Ver cómo tu propio villano forma parte de la historia del juego. Toneladas de personajes (héroes y villanos) para desbloquear.

LO PEOR

Algunos bugs que espero desaparezcan con el parche del día 1 (uno de ellos incluso me corrompió la partida). Han guardado las películas de Aquaman y Shazam para el pase de temporada.

Una vez más, deberemos combinar las habilidades de cada personaje para superar cada fase.





Pulsa L1 (incluso en pleno combate contra un jefe) y podrás hacerte un selfie y, luego, decorar con ellos las vallas publicitarias de los escenarios.



Podemos explorar algunas de las localizaciones más icónicas de los cómics de DC, al más puro estilo sandbox. Están desde Gotham hasta Smallville.

sonajes con habilidades especiales, juego cooperativo para dos jugadores... La gracia de esta entrega es que, desde el principio, se nos pide crear a nuestro propio villano, que tendrá un papel crucial, y muy activo, en la trama del juego. Podremos darle el nombre, el aspecto y los poderes que queramos, y seremos testigos de cómo evoluciona a lo largo de la aventura. El mío era un señor canoso armado con un hacha, y conocido como El Espiazador (en un homenaje a cierto tebeo de Mortadelo).

Al margen del modo historia, el juego presenta, además, una mecánica sandbox con diversos escenarios conectados entre sí. Metrópolis, Gotham, Smallville o Apokolips (el hogar de Darkseid) acogen diversos minijuegos y misiones secundarias (la visita al interior de la Mansión Wayne es tronchante) con las que iremos desbloqueando nuevos personajes. Para que os hagáis una idea, en más de quince horas de juego, y superado el modo historia, apenas he alcanzado a completar un 37% del contenido del juego.

Diversión para toda la familia

Aunque el target del juego es claramente infantil, *LEGO DC Súper-Villanos* es mucho más ambicioso que el reciente juego de Los Increíbles. De hecho, llega a apabullar en las primeras partidas por la cantidad de personajes que desbloquear, los numerosos secretos que encierra cada nivel e, incluso, la dificultad de algunos puzles, por lo que, si vuestra intención es regalárselo a los pequeños de la casa, no estará de más jugar a su lado. Al final, acabaréis más enganchados que ellos, sobre todo si sois fans de los cómics de DC. Quizás ésa era la intención de Traveller's Tales (reunir a grandes y pequeños), lo que explicaría la aparición en el juego de temas musicales de Wolfmother, Pat Benatar y los mismísimos The Clash. El doblaje, por cierto, es sensacional. No sólo por el trabajo de actores consagrados como Claudio Serrano (haciendo de Batman, cómo no) o Carlos Ysbert (la voz de Homer), sino por la estupenda adaptación al castellano de los diálogos (la cancioncita del combate contra Kanto es memorable).

El único defecto que le he encontrado a *LEGO DC Súper-Villanos* son algunos bugs que, supongo, desaparecerán con el parche del día 1. Y que da rabia ver cómo han dejado algunos contenidos muy jugosos (la serie de animación de Batman o las películas de Shazam y Aquaman) para el pase de temporada. Por lo demás, es el mejor *LEGO* que he disfrutado en muchos años. Quizás porque no creía que un juego "infantil" podría desatar mi lado más perverso y provocarme más de una carcajada.

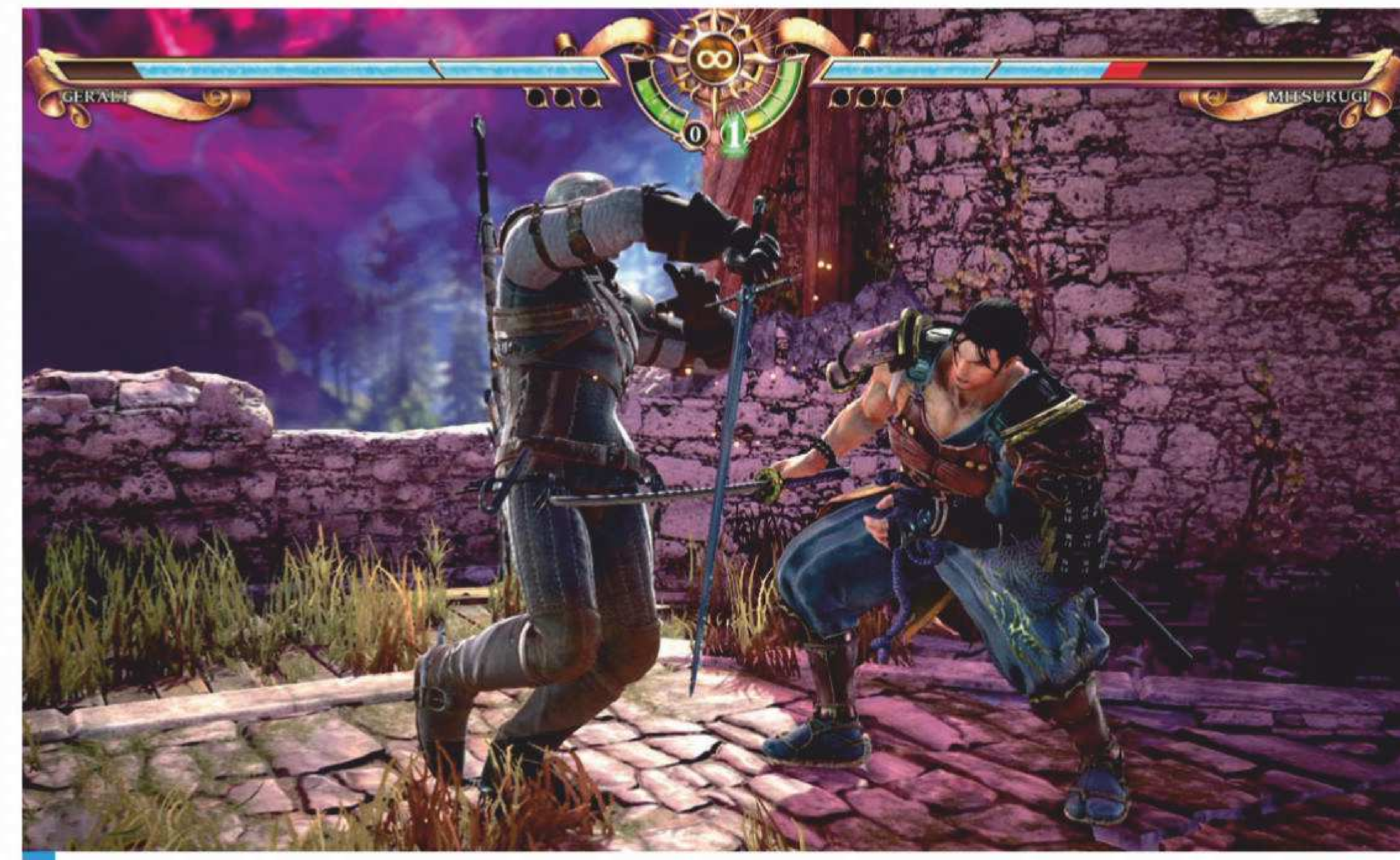


OPINIÓN

Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis

Cuando iban a lanzar el primer *LEGO Batman*, Warner no dejó a TT poner las onomatopeyas de la serie de los 60. Este juego demuestra que los tiempos han cambiado: se carcajea a placer de los iconos de la casa. Ese ácido humor pone la guinda a un juego que es inmenso en todos los sentidos.

88



Geralt de Rivia encaja perfectamente en el universo de *Soul Calibur*. Luce tal y como lo vimos en *The Witcher 3*.

Soul Calibur VI

LAS ESPADAS DEL ALMA, EN SU COMBATE DEFINITIVO

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Lucha
DESARROLLADOR Project Soul
DISTRIBUIDOR Bandai Namco
JUGADORES 1-2
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 69,99 € Digital: 69,95 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 16

Ya se han cumplido veinte años desde que jugamos al *Soul Edge* original y la saga se mantiene en lo alto del género, gracias a una buena combinación de técnica, velocidad de los combates y luchadores llenos de carisma.

Nuestros guerreros practican todas las disciplinas imaginables en la lucha con armas. Todos los estilos de combate tienen elementos fantásticos, pero también toman movimientos reales de disciplinas como kenjutsu, esgrima o wushu, y así consiguen una impresionante variedad y ataques demoledores.

Volvemos a encontrarnos con el sistema de control característico de la serie: un botón para los ataques horizontales, otro para las estocadas verticales, con el tercero damos patadas y con el último nos cubrimos. La clave para alzarse victoriosos está en el "timing" y en el desplazamiento sobre el terreno: podemos movernos en profundidad, girando alrededor de nuestro rival, para así pillarlo con la guardia baja.

En cuanto a los especiales, podemos desatar el poder del alma (un segundo medidor que se llena con cada golpe) y disfrutar de espectaculares secuencias. Como veis, no hay muchos cambios en el sistema de lucha. La evolución está en los modos de juego.

Más que un modo historia

Soul Calibur VI ofrece dos campañas diferentes. Por un lado, está el modo Crónica de almas, en el que avanzamos por una línea temporal, protagonizando distintos duelos y asistiendo a secuencias que nos cuentan qué ha pasado con los fragmentos de la Soul Blade (con textos e imágenes estáticas). Además de la trama principal, cada personaje cuenta con su propia historia, lo que nos deja más de veinte "minicampañas", que, al final, nos ofrecen una narración completa y nos sirven para desbloquear elementos de la biblioteca y conseguir puntos para el editor. Pero aún hay más.

En el modo misión, Balanza del alma, tenemos que crear a nuestro héroe en un editor, para afrontar un estilo de

OFRECE DOS CAMPAÑAS DIFERENTES: CRÓNICA DE ALMAS Y BALANZA DEL ALMA, CON MÚLTIPLES HISTORIAS

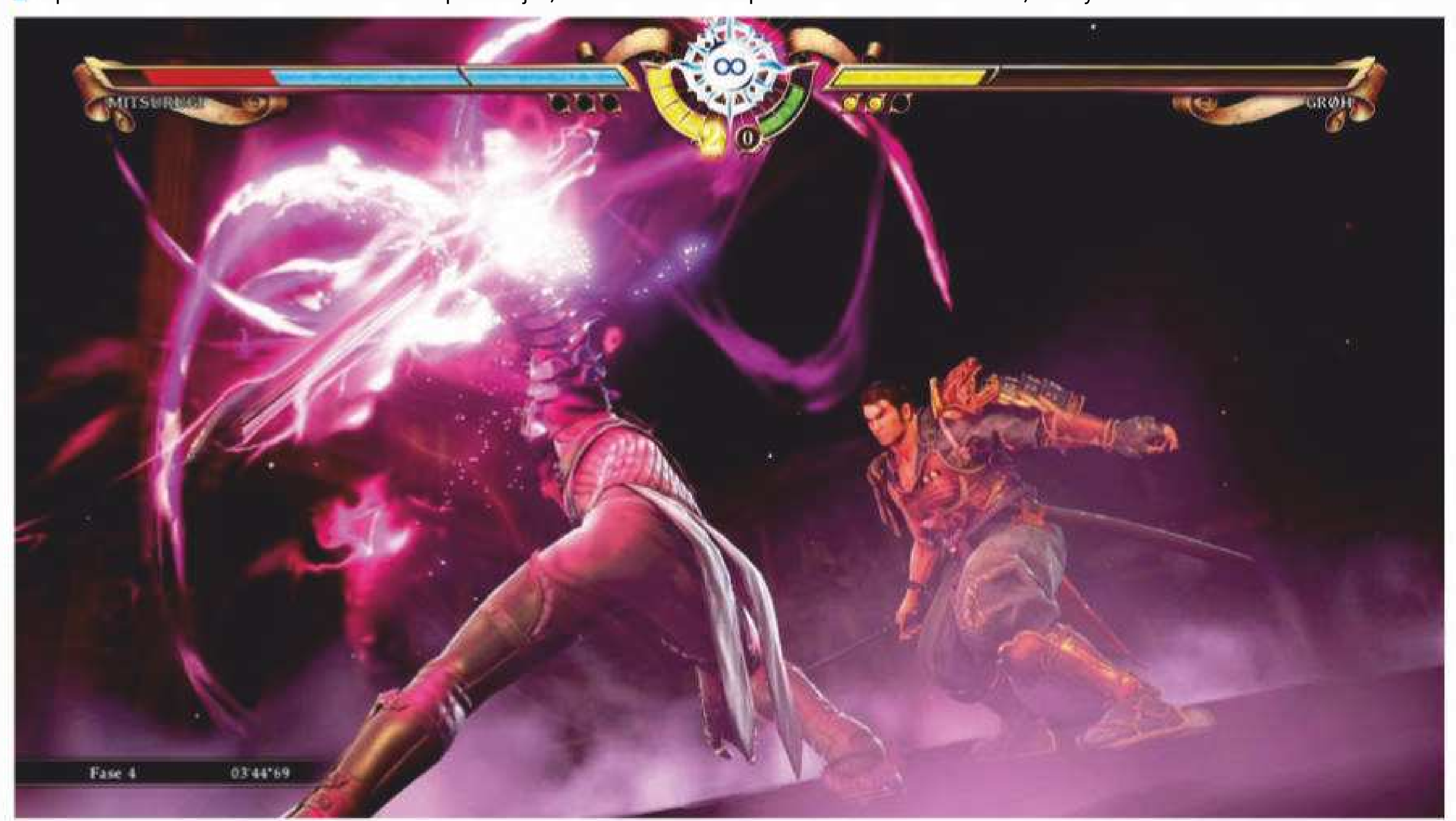
LO MEJOR

Combates espectaculares con un gran sistema de control. Editor de personajes y dos modos historia diferentes que alargan mucho su duración. La incorporación del gran Geralt de Rivia.

LO PEOR

Pocos personajes nuevos y un editor "tramposo". Algunos luchadores, como Azwel, están descompensados por su enorme poder. Gráficamente no impresiona como en entregas anteriores.

El plantel de luchadores es escaso: sólo 21 personajes, con las únicas incorporaciones de Geralt de Rivia, Groh y Azwel.





Armaduras y elementos decorativos pueden romperse, y los ataques están acompañados por las acostumbradas estelas y fogonazos.



En el editor, seleccionamos desde el estilo de combate a la raza, el sexo, el aspecto y la equipación de nuestro luchador.

Por **David Martínez** @DMHobby

juego que alterna combates con mecánicas de RPG. Así, podemos subir de nivel y equipar armas más potentes y otros objetos. También podemos comprar en las tiendas y explorar zonas para obtener mejoras y escoger qué personajes se unen a nuestro grupo.

Las partes jugables son los combates, en los que nos encontramos con algún modificador, como limitaciones de especiales, la imposibilidad de sacar al rival del ring o el número de oponentes, que añaden variedad. Es un enfoque diferente, que multiplica la duración.

El juego se completa con el clásico arcade, modo online (en partidas igualadas o informales), entrenamiento y la posibilidad de desbloquear extras en un museo (galerías de vídeos y documentos de todos los *Soul Calibur*). En lo que se queda más corto es en el catálogo de luchadores: sólo veintiuno. La mayoría son de sobra conocidos (Astaroth, Sophitia, Siegfried, Kilik, Zasalamel...) y conservan sus golpes más característicos. A éstos, hay que añadir a los nuevos: Groh, Azwel (un poco descompensado) y Geralt de Rivia, que, además de contar con sus dos espadas, puede lanzar hechizos mediante runas. Podemos crear más luchadores con el editor, aunque, en realidad, sólo modificaremos el aspecto, ya que su manera de luchar estará "clonada" de alguno de los personajes existentes.



OPINIÓN

Un excelente juego de lucha con armas, con un estilo ágil y que presume de modos historia muy cuidados. Sólo se le puede achacar que el apartado técnico no despunte como en entregas anteriores y que ofrezca pocos personajes y pocas incorporaciones, aunque Geralt es un punto a su favor.

85

Conclusiones finales

Como en *Tekken 7*, Namco apuesta por el motor Unreal 4 y consigue un gran rendimiento, con una tasa de 60 frames inamovible. Los modelos de los personajes y las texturas no han evolucionado demasiado respecto a los juegos anteriores, pero siguen teniendo "personalidad" y, en general, las animaciones están muy cuidadas. Los escenarios parecen un poco vacíos, pero ofrecen mayor profundidad de campo. En general, es visualmente notable y no va a decepcionar a ningún fan de la serie. Sin tratar de revolucionar los combates, las mejoras en los modos Crónica de almas y Balanza del alma, el editor y el ritmo de los combates son lo que cualquier fan le podría pedir a la primera entrega de esta generación.

VUESTRA OPINIÓN

WEB Justin

"Caerá, porque me encanta la saga, sólo que yo esperaré a que salga en edición completa, al igual que Tekken 7. Si quieren que les apoye de lanzamiento, que me apoyen ellos antes a mí y me den un producto terminado."

WEB ZafiroSupr

"Lo veo muy en línea de los anteriores. Si a esto le añadimos la cantidad de propuestas que hay a unos precios muy asequibles..."



Astro Bot: Rescue Mission

EXPLORANDO PLANETAS EN REALIDAD VIRTUAL

VERSIÓN ANALIZADA
PS VR

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Japan Studio

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

La segunda producción de Japan Studio para PlayStation VR recupera uno de los minijuegos de *The Playroom VR* para engordarlo con más niveles, mecánicas e ideas, y el resultado es uno de los mejores juegos de plataformas que se pueden disfrutar en realidad virtual.

La nave de los pequeños y expresivos robots de *Playroom VR* ha sido destruida por un malvado alien, y a nosotros nos toca rescatar a todos los bots. Es una trama sencilla que nos arrastra a un plataformas con un esquema y un desarrollo de lo más tradicional: cinco mundos con cinco niveles cada uno que recorremos en tercera persona a los mando de Astro, el comandante de los bots.

La cámara está fija y es el avance de Astro por los niveles el que hace que se vaya desplazando sobre raíles, lo que da lugar a algunas situaciones "incómodas", que no suelen durar mucho ni marean, pero ahí están. En cuanto al control, disponemos de un botón de salto (presionado, nos mantenemos en el aire soltando rayos láser) y un botón para dar puñetazos. Son mecánicas sencillas, pero funcionan a la perfección para explorar niveles donde esperan multitud de saltos, enemigos y peligros que debemos sortear para rescatar a ocho bots en cada uno. Algunos están a la vista, pero, para localizar a otros, hay que inspeccionar el entorno (nos podemos "asomar" por esquinas o mirar por estrechos pasadizos), romper partes del escenario o interactuar con mecanismos. Es como meterse dentro de un gran diorama.

No somos un mero espectador

Con el movimiento de nuestra cabeza, podemos romper algunas zonas del escenario (como ramas o paredes), así como evitar proyectiles o enemigos. Si no lo hacemos, podemos sufrir una descarga, o una "rotura" del visor, que afecta a nuestra visibilidad. Son pequeños detalles que hacen que la experiencia sea muy inmersiva, simpática y agradecida. Y no, no se queda sólo en la curiosidad: el juego tiene numerosos momentos en los que te dejará con la

ASTRO BOT ES UNO DE ESOS JUEGOS QUE DEBES PROBAR SÍ O SÍ: EL MEJOR JUEGO DEL AÑO PARA PLAYSTATION VR

LO MEJOR

Los sorprendentes jefes finales. Ciertos efectos visuales, como el de las olas. Es variado y muy simpático. La sensación de inmersión. El UFO Catcher. Los dioramas. El apartado gráfico en general.

LO PEOR

No es demasiado largo (completarlo al 100% es otra cosa). La cámara sobre raíles a veces hace cosas raras. La música mola, pero no pasará a la historia, y hay temas que se repiten en varios niveles.

El quinto nivel de cada mundo es un enorme jefe final. Todos son muy grandes y proponen originales mecánicas para derrotarlos.





Los niveles están ambientados en selvas, zonas de obras, cuevas, playas... En todos encontramos siempre algo que nos arranca una sonrisa.



Al avanzar, conseguimos accesorios, que nos permiten utilizar el panel táctil del Dual Shock 4 para lanzar un gancho, disparar chorros de agua y shurikens...



OPINIÓN

Calidad técnica, mecánicas jugables, simpatía e ideas interesantes se dan la mano en uno de los mejores juegos del catálogo de PS VR y, por extensión, uno de los mejores juegos de plataformas en realidad virtual. Es difícil no rendirse a sus pies, porque, salvo por pequeños defectos, es muy disfrutable.

89

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

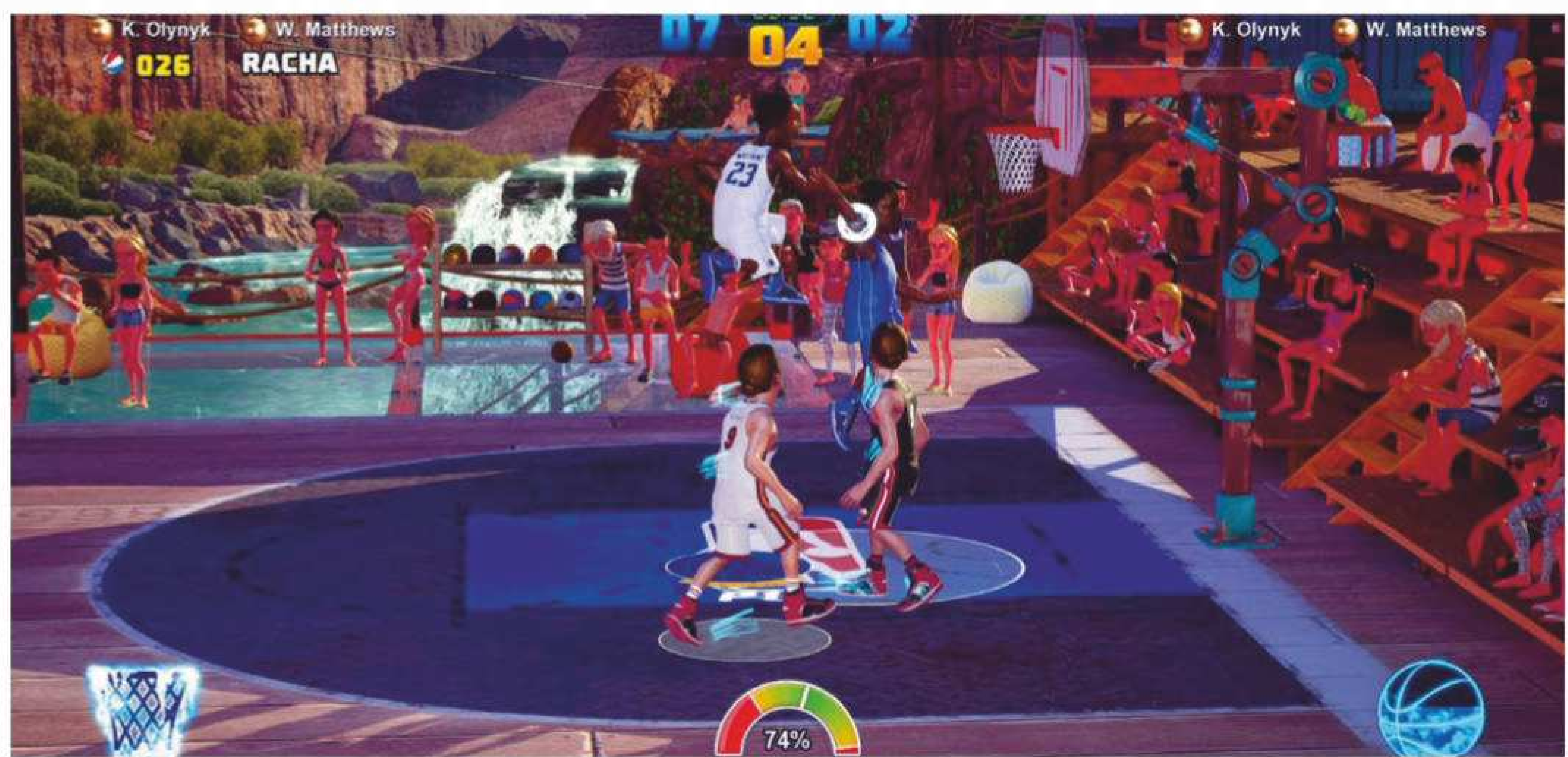
boca abierta. El más obvio son los jefes finales: son muy grandes, y tienen mecánicas graciosas, como arrancar los dientes a un enorme gorila, en unos intensos combates. También consigue asombrar por algunos de sus efectos visuales, como la recreación del oleaje, que ha sido una de las sensaciones más convincentes que hemos visto en un juego de realidad virtual. Y también es de las experiencias técnicas más sólidas de PS VR. Jugando en PS4 Pro, no hay ni rastro de los defectos que a veces aparecen en los juegos de realidad virtual: no se aprecia la típica "telilla" que hace que la imagen sea borrosa, los modelos son muy detallados, la detección del visor es superior (no hay parpadeos ni se mueve)... Además, es una experiencia bastante variada. Los niveles suelen ser de plataformeo puro, pero no faltan variantes como un nivel en vagoneta, una inmersión marina... y en todos siempre hay "algo" que los hace especiales y únicos. Y, aunque no es difícil, no faltan los niveles que son pequeños infiernos y homenajes a los plataformas clásicos, con todo tipo de zancadillas para que caigamos al vacío (por suerte, hay bastantes checkpoints cerca de las zonas complicadas).

Mucho más por descubrir

Completar todos los niveles al 100% puede llevar entre nueve y doce divertidas horas, aunque después aún queda mucho por hacer. Superado el primer mundo, podemos acceder a la nave de los bots y gastar en un UFO Catcher (una máquina de gancho) las monedas que hayamos recogido en los niveles, para desbloquear decenas de modelos en 3D, que también aparecen en unos dioramas que podemos activar dentro de la nave, en la que, además, podemos reunirnos con los bots y jugar con ellos. Para desbloquearlo todo, necesitaremos bastante dinero, lo que nos lleva a repetir los niveles (menos mal que son cortos y divertidos). El otro extra son los niveles de desafío, que se desbloquean al descubrir al camaleón oculto. En total hay veintiséis, que van desde superar a los jefes sin recibir daño a carreras, pruebas... Son un añadido que ayuda a que la experiencia sea todavía más divertida y sorprendente. Junto con Moss, nos parece de lo mejorcito que ha pasado por PlayStation VR y, además, está plagado de detalles, guiños y simpatía. Eso sí, tiene algunos pequeños lunares, como los citados problemas con la cámara o la necesaria repetición de los niveles para encontrar todos los coleccionables.

El conjunto hace de *Astro Bot* una experiencia muy divertida y amena, de lo mejor que puedes echarle a tu PS VR. Sin duda, una gran sorpresa.

El juego ha sido desarrollado por la división española de Saber Interactive. El sucesor espiritual de *NBA Jam*, "made in Spain". Ahí es nada.









NBA 2K Playgrounds 2

EL HEREDERO DE NBA JAM REGRESA, AHORA DE LA MANO DE 2K

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Deportivo

DESARROLLADOR
Saber Interactive

DISTRIBUIDOR
2K Games

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 29,99 €
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Para los que siempre hemos preferido la visión más arcade del baloncesto, el lanzamiento de *NBA Playgrounds* en 2017 nos cayó llovido del cielo. Ahora, recibimos la secuela, bajo el sello de 2K Games y "hermanado" con la exitosa franquicia *NBA 2K*, lo que se traduce en un buen puñado de mejoras y novedades.

La más llamativa es la incorporación de estrellas de la NBA que echamos en falta en la primera entrega, como Michael Jordan o Kobe Bryant. También presenta unos servidores más ágiles, así como más canchas (respondiendo a una de las críticas que recibió el original) y nuevos modos, como el Campeonato Playgrounds o el modo Temporada.

La diversión, ante todo

Al igual que en el inolvidable *NBA Jam*, los partidos están protagonizados por equipos de dos jugadores (se puede jugar solo frente a la IA o con dos o tres amigotes), bajo unas reglas deliciosamente chifladas diseñadas para potenciar el espectáculo. Hay mates demenciales, una "lotería" que desencadena ventajas y desventajas (incluyendo una que anula prácticamente nuestra precisión para encestar) y zonas que multiplican los puntos que se logran por canasta. *NBA 2K Playgrounds 2* es tan frenético como divertido, aunque su control es más exigente que en el clásico recreativo de Midway (no basta con dar a encestar, sino que hay que acertar en una franja que varía dependiendo de las estadísticas de cada jugador). Al principio, te dan varios sobres sorpresa con jugadores, pero tendrás que jugar muchas horas para ir desbloqueando la totalidad de una plantilla que alcanza los 300 jugadores (más otros 200 que llegarán próximamente). Si buscas realismo, elige *NBA 2K19*, pero, si prefieres el puro arcade, con *NBA 2K Playgrounds 2* estarás más que servido.



OPINIÓN

Si aún recuerdas aquellas partidas con *NBA Jam*, con este juego te sentirás como en casa. Sólo hay algo que me chirría: la cantidad de horas que debes meterle para sacar más jugadores... a menos que pases por caja, comprándolos de golpe.

82

Por Bruno Sol @YeOldeNemesis

PLATAFORMAS Switch



Dragon Ball FighterZ

¡UN ESPECTÁCULO SAIYANO!

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Arc System Works

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES 1-6

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95€
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Uno de los mejores juegos de lucha del año llega a Switch tras triunfar en PS4, Xbox One y PC. Y, aunque en enero pensábamos que un port decente no se conseguiría ni juntando las Bolas de Dragón, Arc System Works ha logrado una versión para quitarse el sombrero.

Ya sabéis de qué va: combates de uno contra uno por equipos, en los que peleamos en 2D, con un frenético ritmo arcade y un asequible sistema de control. Además, en Switch se han incorporado un Control fácil (para jugar con un Joy-Con) y un modo Partida en equipo para que hasta seis jugadores peleen en el mismo combate, en local, vía wifi, algo que en otras consolas sólo es posible online. El resto de modos son los ya conocidos: Historia, Entrenamiento, Combate y Torneo (local y online), Arcade, Copa FighterZ... Contamos con veinticuatro luchadores, más otros ocho que se pueden conseguir... a 5 euros cada uno.

Un espectáculo digno del dragón

En cuanto a rendimiento, en modo portátil las diferencias son imperceptibles: sigue siendo puro espectáculo. Al pasar al modo televisivo, apenas notamos cambios, salvo algún bajón en el frame rate, pero no son frecuentes y no alteran el ritmo de juego. En cuanto al juego online, se comporta de forma solvente, con problemas de lag similares a los de otras plataformas. En resumen, esta versión resulta tan atractiva, completa y espectacular como las de las otras plataformas. Es uno de los mejores juegos de lucha del año y de la historia de "Dragon Ball". ■



OPINIÓN

Un sorprendente ejemplo de las capacidades técnicas de Switch. Es prácticamente idéntico a las versiones originales, lo que significa buenas dosis de lucha y espectáculo saiyano. Y con la ventaja de poder jugarlo donde quieras.

91

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

PLATAFORMAS 3DS



Luigi's Mansion

ATERRADORA CAZA DE FANTASMAS

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Nintendo

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95€
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

La aventura protagonizada por Luigi en 2001 llega ahora a 3DS convertida en un remake que incluye una serie de novedades que lo convierten en una oportunidad única para conocer o disfrutar de nuevo este clásico de GameCube.

Otra vez, nos metemos en la piel de Luigi para rescatar a su hermano Mario, quien ha sido secuestrado en una mansión infestada de fantasmas. La única manera de llegar hasta él es recorrer las diferentes plantas del lugar abriéndonos paso a través de habitaciones bloqueadas. Para ello, tenemos que conseguir llaves capturando una serie de espíritus. El proceso es sencillo: los enfocamos con una linterna para aturdirlos y, acto seguido, los aspiramos con un artilugio especial. El rescate dura unas seis horas, que no es mucho, aunque se puede alargar más si exploramos todos los recovecos de la mansión o probamos los nuevos modos.

Un regreso portátil a la altura

Si tenemos un amigo con otra copia del juego, podemos jugar la aventura en cooperativo. Si no, con una sola copia, puede disfrutar con nosotros en Revancha fantasma, donde nos enfrentamos a contrarreloj a los espíritus que hayamos capturado ya. Ambos modos pueden saber a poco, pero lo compensa con creces el lavado gráfico que ha recibido el juego. La mansión luce mejor que nunca, con escenarios más detallados, y las animaciones y el diseño de los personajes han mejorado. No se puede decir lo mismo de la adaptación del control, ya que la precisión al apuntar con la Succionaentes no es muy alta. Con todo, merece la pena volver a disfrutar de esta aventura. ■

OPINIÓN

Este remake no ofrece muchas novedades, más allá del lavado de cara, y habría estado bien que se incluyera algún extra más o un mejor control. Aun así, tener este gran juego de GameCube en formato portátil es una auténtica pasada.

80

Por **Elisabeth López** @EliGamesLife

Manejamos a Kenshiro en esta fiel recreación de "El Puño de la Estrella del Norte", firmada por el equipo responsable de la serie *Yakuza*.









Fist of the North Star: Lost Paradise

"EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE", AL ESTILO YAKUZA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Ryu ga Gotoku Studio

DISTRIBUIDOR
Sega

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95€
Digital: 59,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

El equipo responsable de *Yakuza* firma esta adaptación del manga "El Puño de la Estrella del Norte", una aventura increíblemente fiel al universo de "Hokuto no Ken" y cargada de extras y minijuegos.

En España, conocimos a Kenshiro con la película de 1986, que nos pasmó con sus personajes hipermusculados y sus combates sangrientos en el páramo, el desierto en el que se ha convertido la Tierra tras el apocalipsis nuclear. Pues este *Lost Paradise* es una perfecta traducción a videojuego de esos elementos, con el toque de Ryu ga Gotoku Studio.

En un sangriento mundo abierto

En la piel de Kenshiro, podemos visitar ciudades y recorrer el páramo en un todoterreno, cumpliendo con objetivos principales y secundarios, que casi siempre se resuelven con los puños. La columna vertebral del juego son estas peleas, y el sistema de combate, espectacular y dinámico, da como resultado unos enfrentamientos tan viscerales que nos hemos encontrado "dejándonos llevar" y aporreando el mando como posesos. A partir del tercer capítulo, podemos construir un coche y salir al páramo, lo que añade variedad al desarrollo, pese a que la conducción tiene unos controles bastante duros y los escenarios resultan vacíos. La ciudad de Edén ofrece más posibilidades: hablar con sus habitantes, entrar en locales, luchar en el coliseo, trabajar... Y muchos minijuegos: carreras, casino, un arcade con *Super Hang-On, OutRun* o *Space Harrier*...

Aunque como sandbox es muy limitado y puede volverse repetitivo, el modo en el que refleja los combates del manganime a nosotros nos ha cautivado. Es un juego "sin complejos", casi de culto. Algunos pensarán que es un *Yakuza* de segunda, pero a otros les atrapará por su ambientación, su brutalidad y su extraño sentido del humor.



OPINIÓN

Pese a sus defectos (está en inglés y el desarrollo puede hacerse algo repetitivo), es una genial adaptación del manga, que combina salvajes combates con un desarrollo abierto, conducción y muchos minijuegos, al estilo *Yakuza*.

89

Por David Martínez @DMHobby

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



Mega Man 11

LA ESPERA MERECIÓ LA PENA

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Capcom

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico (PS4 / Xbox One): 29,95 €
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

Capcom está celebrando a lo grande, con un año de retraso, el trigésimo aniversario de Mega Man. A la pareja de recopilatorios lanzada hace poco, se suma ahora una nueva entrega clásica, con una deslumbrante estética que abandona el "look NES" de las entregas *9* y *10*.

Capcom prometió que *Mega Man 11* estaría a la altura de las expectativas de los fans del robotín azul, y vaya si lo ha conseguido. Incluso se ha pasado en cuando a la dificultad. Los *Mega Man* siempre han sido implacables, pero esta entrega va más allá, así que no sientas vergüenza si te ves obligado a jugar en dificultad amateur, porque el normal equivaldría a hard en cualquiera de las entregas lanzadas para NES.

Un Mega Man hipervitaminado

Capcom ha mantenido la estructura clásica de la saga (elección de jefes, poder usar las armas de los que derrotemos contra sus compañeros...), pero ha añadido, además, un giro a la mecánica, en forma de un nuevo poder: el Doble Mega. Este gadget nos permite potenciar el ataque del personaje o ralentizar el tiempo (o ambos a la vez), lo que añade otra capa de complejidad no sólo a los duelos contra los jefes, sino también a las fases plataformeras que los preceden. El uso del Doble Mega (sobre todo de la ralentización del tiempo) es vital en algunas fases, lo que supone un desafío extra, incluso para los expertos en la franquicia.

Los gráficos, los más hermosos que hemos visto desde el *Mega Man 8* de PSOne y Saturn, ponen la guinda al triunfal retorno del robot de Capcom. Ojalá no tarde otros ocho años en volver a nuestras pantallas.

OPINIÓN

Mega Man 11 es todo lo que debió ser *Mighty No. 9* y no fue (para sonrojo de Keiji Inafune). Tan implacable como sus antecesores, pondrá tus reflejos a prueba con una nueva cosecha de niveles tan hermosos como diabólicos. Estás advertido.

86

Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



Capcom Beat'em Up Bundle

MITOS DEL "YO CONTRA EL BARRIO"

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Beat'em up

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Capcom

JUGADORES 1-4

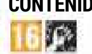
IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Siete recreativas clásicas de Capcom se dan cita en este recopilatorio, que nos invita a enfrentarnos a docenas de enemigos con la fórmula de los beat'em up clásicos: avanzar por un escenario de scroll horizontal, mientras despachamos a golpes a docenas de enemigos.

Todos los juegos son versiones de las recreativas originales, con el mismo tamaño de sprites, las voces digitalizadas y sin censura. Carecen de cualquier filtro y el ratio de pantalla es el 4:3 original. Eso sí, permiten disfrutar del multijugador online, y de una galería de extras, aunque algo escasa.

Referentes del género

Al menos cinco de los siete juegos estarían en la selección de cualquier aficionado al "yo contra el barrio". Como *Final Fight*, que conserva su ritmo ágil y muestra unos personajes grandes y bien ejecutados. Otro para el recuerdo es *The King of Dragons*, que aprovecha la ambientación medieval para ofrecernos una jugabilidad más profunda, en la que los personajes usan armas y pueden subir de nivel. A estas dos joyas, se suman *Captain Commando*, una reimaginación futurista de *Final Fight*, y otros dos de espada: *Knights of the Round* y *Warriors of Fate*. El recopilatorio se completa con *Armored Warriors*, con peleas a bordo de mechas, y *Battle Circuit*, el juego más moderno y más elaborado en el apartado visual.

El punto débil no es la selección de juegos, sino las ausencias. Echamos de menos auténticas virguerías, como *Cadillacs and Dinosaurs*, *The Punisher*, *Tower of Doom*...



OPINIÓN

Una colección que refleja el esplendor y la decadencia del género. Contiene algunos títulos imprescindibles, con la calidad de las recreativas, pero las ausencias pesan demasiado. Se agradece el modo cooperativo local u online.

74

Por **David Martínez** @DMHobby

PLATAFORMAS Switch



The World Ends with You

DANDO UNA VUELTA A SHIBUYA

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Square Enix

DISTRIBUIDOR
Square Enix

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: 44,90 €
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Fue uno de los títulos más originales del catálogo de DS. Ahora, diez años después de su lanzamiento, llega a Switch en su versión *Final Remix*, o lo que es lo mismo, con mejoras y añadidos.

Entre ellos, destacan una zona inédita (accesible tras completar la historia principal), gráficos mejorados (sobre todo en lo referente a su resolución) y la presencia de dos tipos de control. Con el primero, manejamos la acción desplazando un puntero al apuntar a la TV con el Joy-Con. Y el segundo, pensado para el modo portátil, y mucho más eficaz, nos invita a realizar gestos en la pantalla táctil de forma similar a como lo hacíamos con el Stylus en el original de DS.

Un juego de rol único en su especie

La que se mantiene inalterada es su absorbente historia, que nos relata la lucha de Neku, el protagonista, por evitar ser borrado en una versión paralela de Shibuya. El famoso distrito de Tokio ambienta un desarrollo, de ritmo pausado, que combina exploración de pequeñas zonas, innumerables conversaciones (con una brillante adaptación de los textos al castellano hecha para la ocasión) y combates contra el Ruido, o monstruos. Las profundas refriegas mezclan estrategia, equipando pins con distintos efectos, con la acción, al ejecutar rápidos movimientos en pantalla que liberan el poder de estas chapas. Todo ha sido trasladado a Switch de forma eficaz, en especial en modo portátil, lo que también incluye el lento tempo del original, que hace que no sea un título para todo el mundo.



OPINIÓN

La nueva zona y las mejoras técnicas y sonoras le sientan realmente bien. Sigue siendo un título algo "espeso", pero, si os apasionan la cultura japonesa y las buenas historias contadas con calma, es capaz de atrapar como pocos.

83

Por **David Alonso** @Davealonsoh

PLATAFORMAS PS VR | PC



Pixel Ripped 1989

UN EMOTIVO VIAJE RETRO PARA RV

VERSIÓN ANALIZADA
PS VR

GÉNERO
Arcade

DESARROLLADOR
Arvore Inmersive Games

DISTRIBUIDOR
Arvore

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 24,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

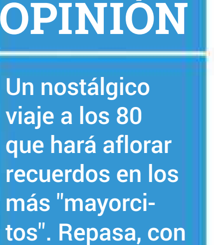
CONTENIDO
3

Hay juegos que son fruto del amor y, algunos, del amor al videojuego, como esta originalísima propuesta para RV que nos cuenta la historia de Nicola, una niña que disfruta con su Gear Kid, una portátil que recuerda mucho a Game Boy...

Un buen día, el malo de uno de sus juegos, Cyblin Lord, encuentra cómo invadir el mundo "real", y Dot, la "elegida" en el videojuego, pide ayuda a Nicola. Así, la trama alterna dos dimensiones, la real de Nicola y la del videojuego de Dot, que se entremezclan creando situaciones inolvidables, que desprenden amor por el videojuego.

Todo emoción

Como Nicola, tenemos que jugar a la consola manejando a Dot en niveles dignos de los plataformas 2D de la época. Pero no se trata de jugar sin más. Por ejemplo, Nicola debe jugar sin que la pille la profe, para lo que, sin casi apartar la vista de la portátil, tenemos que disparar bolas de papel con "canutillo". Al completar cada nivel, Cyblin Lord entra en el mundo de Nicola, dando pie a zonas en las que sprites y gráficos 3D se mezclan para dar forma a diferentes estilos de juego, todos muy asequibles. Lo que lo hace especial es que muchas de las cosas que hacemos en el juego las hemos hecho de niños, y PS VR es un catalizador para que afloren los recuerdos. Todo, regado con infinitas referencias a muchos clásicos: *Golden Axe, Duck Hunt, Alex Kidd, Tetris... Pixel Ripped 1989* es una carta de amor a los videojuegos y a la cultura ochentera. Pese a ser corto, a llegar en inglés y a que los modelos humanos no convencen, deja un gran sabor de boca. Uno de los mejores juegos de PS VR.



OPINIÓN

Un nostálgico viaje a los 80 que hará aflorar recuerdos en los más "mayorcitos". Repasa, con humor, muchos clichés y mecánicas con las que crecimos. Lástima que llegué en inglés y que sea corto, porque es una genialidad.

89

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

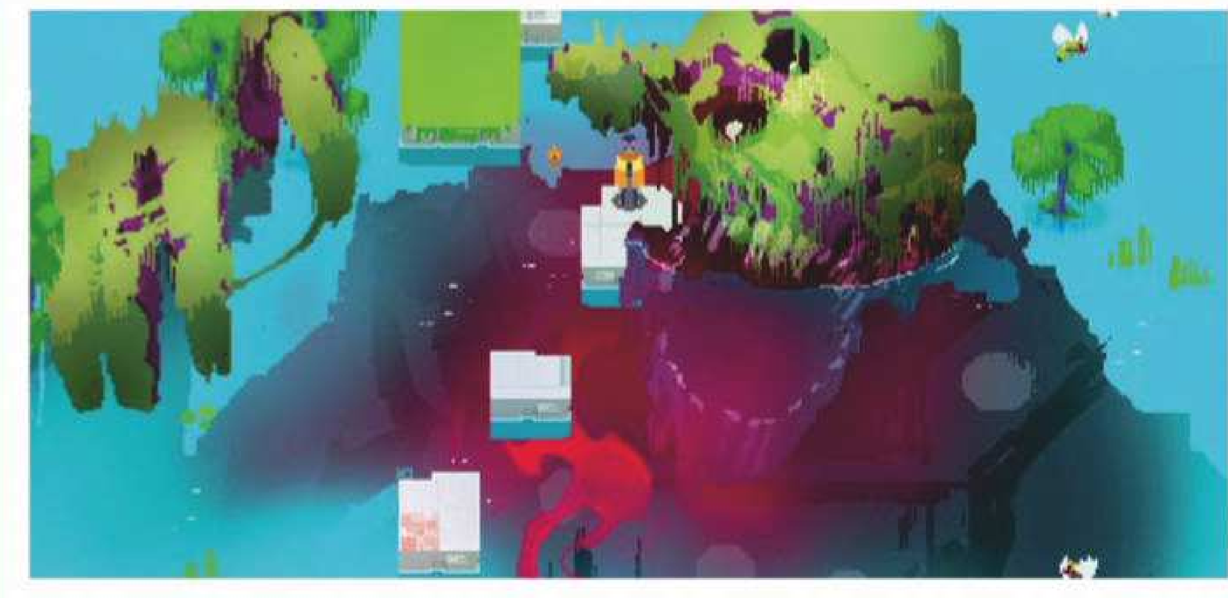


Naruto to Boruto: Shinobi Striker

PLATAFORMAS PS4 / Xbox One / PC **GÉNERO** Acción
DISTRIBUIDOR Bandai Namco **JUGADORES** 1-8
IDIOMA Castellano **PRECIO** 69,99 € 12

El nuevo *Naruto* mezcla combates por equipos y elementos de MOBA. Recuerda a la saga *UNS*, pero no es un juego de lucha al uso, y se basa en la cooperación, la competición y las clases (nuestro ninja ha de asumir un rol: ataque, a distancia, defensa o curación). De hecho, para triunfar, es vital coordinarse con amigos. Aunque tiene potencial, presenta demasiados problemas de conexión y escaso contenido. Ya ha recibido varias actualizaciones, así que, si el mundo de Naruto os interesa, seguidle la pista.

NOTA: 67



Hyper Light Drifter

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Aventura **DISTRIBUIDOR** Abylight **JUGADORES** 1-2
IDIOMA Castellano **PRECIO** 19,99 € 12

Lanzada en 2016 para PS4, Xbox One y PC, esta preciosa aventura indie llega a Switch con una *Special Edition* que incluye todo el contenido disponible, además de una zona inédita. Mantiene la atractiva y colorida estética del original, así como su brutal dificultad y su confusa (pero adictiva) narrativa. La clave del juego es la exploración de sus bellos escenarios, plagados de secretos y bifurcaciones, donde encontraremos no pocos enemigos y temibles jefes finales. Es a la hora de combatir cuando las cosas se ponen complicadas... y donde pincha esta versión para Switch. Le cuesta mantener los 60 fps constantes y, en un juego en el que el combate requiere una precisión quirúrgica, esas ralentizaciones suponen la diferencia entre la vida y la muerte. Aun así, si no te asustan los desafíos ni las historias narradas de forma poco convencional, dale una oportunidad.

NOTA: 80



Transference

PLATAFORMAS PS4 / Xbox One / PC **GÉNERO** Aventura **DISTRIBUIDOR** Ubisoft **JUGADORES** 1
IDIOMA Castellano **PRECIO** 24,99 € 16

Esta aventura nos invita a bucear en la mente de una persona, recreada digitalmente. Es una propuesta original, que combina exploración, puzles y toques de terror, y resulta mucho más impactante con PS VR. No hay acción ni armas. Tan sólo recorremos una casa, interactuando con cientos de objetos y recogiendo ítems. Eso sí, al estar en una mente "virtual", puede pasar de todo: que falten archivos de una zona, que haya zonas corruptas, que cambie la casa al encender la luz... Aunque estos puzles y situaciones no son difíciles, la trama atrapa, gracias a su sobrecogedora ambientación, tanto visual como sonora. Lo malo es que apenas dura tres horas y no está doblado (leer subtítulos saca de la experiencia). Además, los vídeos de imagen real son flojos y el control, tosco. Si tienes PS VR, es una interesante experiencia, pero pierde jugando sin el visor.

NOTA: 77



Zone of the Enders: The 2nd Runner - Mars

PLATAFORMAS PS4 / PC **GÉNERO** Acción
DISTRIBUIDOR Konami **JUGADORES** 1
IDIOMA Castellano **PRECIO** 29,99 € 12

A la par que *Metal Gear Solid 2*, Kojima se permitió el capricho de hacer una saga de combate de robots gigantes, que nos impresionó por su velocidad y por el diseño de los Orbital Frames (los mechas). La segunda entrega, de 2003, es la que ahora regresa a PS4 y PC en una edición remasterizada y compatible con PS VR, dispositivo con el que podemos jugar la campaña completa. Pese al paso del tiempo, sigue siendo un buen juego de combate, con diseños espectaculares y un ritmo frenético.

NOTA: 72





KINGDOM COME DELIVERANCE

PS4 | Xbox One | PC 9,99 €

Las aventuras amorosas del valiente...

Conquistar el corazón de una dama es el original reto que nos propone esta nueva expansión de *Kingdom Come Deliverance*. En concreto, la "patata" que nos toca ablandar es la de la bella Karolina, la hija de un carnicero de la que el valiente Sir Hans Capon está perdidamente enamorado. Así las cosas, el bueno de Henry decide subirse al carro (medieval) de esta historia de amor y ayudar a su amigo a que logre tan romántico objetivo. Por supuesto, rápidamente la trama se complica y entran en juego distintos elementos, como una joya familiar perdida o una poción de amor, que dificultan sobremanera el ya de por sí complejo trabajo de Cupido. ¡Pero para eso estamos nosotros! Esta nueva trama secundaria, que ofrece momentos muy divertidos, pone a nuestra disposición un buen número de misiones con el que sacar aún más jugo al inmenso universo creado por Warhorse Studios, si bien es cierto que no añade mecánicas revolucionarias respecto a la historia principal. Aun así, se trata de un contenido realmente disfrutable y que no os defraudará si os gustó vuestra experiencia en el Sacro Imperio Romano de 1403. Por otro lado, *Kingdom Come Deliverance* también ha recibido una actualización, esta vez de manera totalmente gratuita, que habilita una nueva modalidad: el Torneo de Combate Rattay. Se trata de una serie de enfrentamientos en los que debemos medir nuestras habilidades de lucha con el fin de obtener distintas piezas de armadura únicas. Una recompensa de lo más jugosa y que seguro que consigue que merezca la pena derramar algo de sangre en la arena, ¿no os parece?

VALORACIÓN: La nueva trama es original y está bien llevada, lo que da lugar a situaciones tan variadas como atractivas. Por su parte, el Torneo de Combate Rattay es un añadido sencillo, pero que da bastante juego.

CONAN EXILES

La frontera salvaje

PS4 | Xbox One | PC 9,99 €

Sobrevivir en el inhóspito universo literario de "Conan el Bárbaro" es toda una proeza, y ahora lo es aún más, "por culpa de" este contenido descargable, que amplía la experiencia del ya extenso título original. Entre sus variados añadidos, encontramos 39 nuevos bloques de construcción (con los mismos atributos que los del actual nivel 3), quince piezas de armadura repartidas en tres conjuntos (pesado, mediano y ligero) y nueve armas exclusivas de estilo picto, que cuentan con un daño similar a las de hierro. A todo esto, también hay que sumar cinco aspectos inéditos de mascota, que nos permiten tener como compañeros a osos, panteras o lobos, y cinco nuevas pinturas de guerra de estilo picto, con motivos de animales como cocodrilos, serpientes o cuervos. ¡Una auténtica "bestialidad" de expansión!

VALORACIÓN: La cantidad de añadidos es extensa y su aspecto es muy bueno, pero casi todas las mejoras se centran en el plano estético.









VAMPYR

Niveles de dificultad

PS4 | Xbox One | PC | Gratis

La oscura historia de Jonathan Reid en *Vampyr,* el genial juego de Dontnod, se actualiza para ofrecer dos nuevos modos de dificultad. El primero, o "historia", rebaja la dureza de los combates para que nos centremos en su narrativa. El segundo, o difícil, hace todo lo contrario y nos invita a sudar sangre.

VALORACIÓN: Dos nuevas formas de afrontar esta atractiva aventura vampírica.



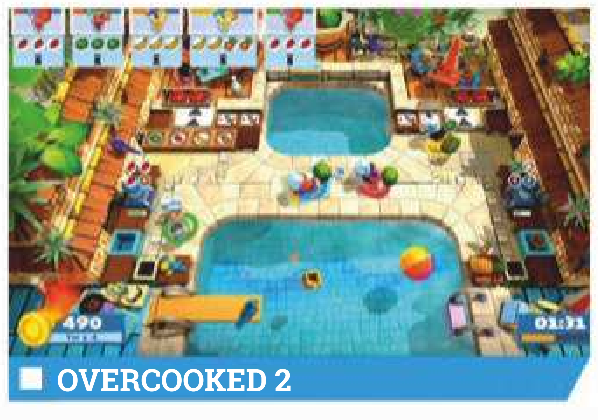
THE CREW 2

Gator Rush

PS4 | Xbox One | PC | Gratis

La primera actualización gratuita de *The Crew 2* incorpora una nueva disciplina: las carreras de aerodeslizadores. Junto a ellas, llegan vehículos exclusivos, un nuevo modo de dificultad (modo As) y piezas de botín de categoría legendaria, que nos permiten mejorar cada vehículo hasta su límite mecánico.

VALORACIÓN: Las pruebas de "hovercraft" molan, igual que el resto de contenidos.



OVERCOOKED 2

Surf 'n' Turf

PS4 | Xbox One | Switch | PC | 5,49 €

Cocinar batidos de frutas, kebabs y otras muchas recetas con tres nuevos chefs y en doce niveles de aspecto veraniego es la propuesta de este DLC. Su estilo alocado no sólo sigue presente, sino que se potencia con otros añadidos, como la pistola de agua, con la que podemos fregar los platos o apagar fuegos.

VALORACIÓN: Si os gustó el título principal, no lo dejéis escapar. ¡Muy divertido!



DRAGON BALL FIGHTERZ

Androide 17 / Cooler

PS4 | Xbox One | Switch | PC | 4,99 €

El hermano de Freezer, Cooler, y el Androide número 17 se unen al plantel de personajes de *Dragon Ball FighterZ,* que no para de crecer. Ambos luchadores se venden por separado a un precio de 4,99 € cada uno. Y recordad que el juego ya está disponible en Nintendo Switch, igual que los DLC anteriores

VALORACIÓN: Dos grandes incorporaciones para el extenso elenco de luchadores.



THE SURGE

The Good, the Bad...

PS4 | Xbox One | PC | 9,99 €

El salvaje Oeste se mezcla con la acción futurista de *The Surge* en este DLC, que pone a prueba nuestra habilidad en las instalaciones de CREO. Las nueva ambientación, junto a las 30 piezas exclusivas de equipamiento, es lo más destacable de las cinco o seis horas que se tarda en completar esta expansión.

VALORACIÓN: Su propuesta es atractiva, aunque, jugando, resulta muy continuista.



STATE OF DECAY 2

Daybreak

Xbox One | PC | 9,99 €

El terrorífico título de Undead Labs expande su propuesta con un nuevo modo horda, que deja de lado el componente estratégico del título original y apuesta por la acción cooperativa contra los zombis. Sus partidas de hasta cuatro jugadores simultáneos ofrecen diversión rápida y vertiginosa sin complicaciones.

VALORACIÓN: Si lo que os gusta es reventar zombis en compañía, no os lo perdáis.

Por Sergio Martín @replicante64

CONSOLAS MINI

EL TIRÓN DE LO RETRO

Vivimos una época en la que todo lo que tiene que ver con lo retro está en plena ebullición, y es una situación que está siendo bien exprimida por muchas compañías.

Desde hace ya un tiempo, la industria del videojuego se ha sumido en una era en la que la nostalgia y el amor por lo retro han alcanzado el cénit. Muchas compañías están tratando de exprimir esta tendencia de múltiples maneras diferentes, si bien una de la que mejores resultados está proporcionando es la edición de consolas Classic o Mini, Es decir, crear modelos revisados de antiguas máquinas, pero más pequeños, funcionales y con memoria interna suficiente para integrar decenas de títulos queridos por los jugadores.

¿Negocio o regalo nostálgico?

Nintendo, Sega, Sony o SNK nos brindan la posibilidad de revivir el pasado (o descubrirlo, según cada jugador) con colecciones de juegos que están integrados en consolas de pequeño tamaño. Es un gesto que muchos agradecemos, pero que, por supuesto, genera ciertas dudas si atendemos a determinadas decisiones tomadas por cada compañía. Por ejemplo, Nintendo decidió lanzar el pack de NES Classic Mini con un único mando de control, por lo que era necesario hacerse con otro mando adicional para disfrutar de los muchos (y muy entretenidos) títulos de carácter multijugador, como *Balloon Fight*, *Dr. Mario*, *Double Dragon II* o *Bubble Bobble*. Ese mando, como muchos sabéis perfectamente, llegó a ser muy complicado de encontrar (estuvo agotado durante mucho tiempo), y no era precisamente barato. Eso sí, esos dos condicionantes apenas hicieron mella en la vertiente comercial, pues, en apenas unos meses, ya había superado con creces el millón de unidades... a pesar del casi permanente estado de rotura de stock en el que se encontraba la máquina día sí y día también.

Precisamente, los mandos también están siendo el objetivo de las críticas de ciertos usuarios hacia la PlayStation Classic. Y eso que, por lo menos, sí que se incluirán dos de ellos en el pack de la consola... Lo que pasa es que serán los "antiguos", es decir, que no serán los Dual Shock. Y claro, jugar sin joysticks analógicos (¡por lo menos uno!) a ciertos títulos de jugabilidad 3D o a los arcades de velocidad que formarán parte de la colección de juegos incluidos en la consola es algo que se antoja un tanto "tosco". Como se lle- »

LAS NUEVAS EN LLEGAR






NEO GEO MINI

Una de las reinas de los añorados salones recreativos, SNK, no ha querido perder la oportunidad de meterse de lleno en el tema de las consolas retro. Neo Geo fue una máquina que nos brindó decenas de auténticos megaclásicos y sagas que, incluso en la actualidad, siguen gozando de una enorme popularidad. *Metal Slug*, *Super Sidekicks*, *The King of Fighters*, *Fatal Fury* o *Samurai Shodown* son algunas de las obras que están incluidas en las dos versiones (la japonesa y la occidental, llamada International) de Neo Geo Mini, una consola ya disponible que goza de la particularidad de integrar una pantalla LCD de 3,5 pulgadas, por lo que se trata de una máquina retro híbrida (como ocurre con Switch) que puede ser disfrutada tanto en modo portátil como "docked" si la conectamos al televisor mediante un cable HDMI.

TODOS LOS JUEGOS

- 3 Count Bout
- Art of Fighting
- Blazing Star
- Blue's Journey
- Crossed Swords
- Fatal Fury Special
- FootBall Frenzy
- Garou: Mark of the Wolves
- Ghost Pilots
- King of the Monsters
- King of the Monsters 2
- Kizuna Encounter: Super Tag Battle
- Last Resort
- Magician Lord
- Metal Slug
- Metal Slug 2
- Metal Slug 3
- Metal Slug 4
- Metal Slug 5
- Metal Slug X
- Mutation Nation
- Ninja Master's: Haou Ninpou Chou
- Puzzled
- Real Bout: Fatal Fury
- Robo Army
- Samurai Shodown II
- Samurai Shodown IV: Amakusa's Revenge
- Samurai Shodown V Special
- Sengoku 3
- Shock Troopers
- Shock Troopers: 2nd Squad
- Super Sidekicks
- The King of Fighters '95
- The King of Fighters '97
- The King of Fighters '98
- The King of Fighters 2000
- The King of Fighters 2002
- The Last Blade 2
- Top Player's Golf
- World Heroes Perfect




PLAYSTATION CLASSIC

Mucho ha tardado Sony en sumarse a esta tendencia. Hace escasas fechas, la compañía nipona realizó el anuncio oficial de PlayStation Classic, máquina que llegará el 3 de diciembre y que integrará veinte títulos... de los que de la mayoría de ellos todavía se desconoce la identidad. Lo que sí se ha revelado (y ha causado algo de polémica) es que los dos mandos que encontraremos en el pack no serán los modelos Dual Shock. Es decir, que habrá que jugar a títulos como *Ridge Racer Type 4* con la cruceta digital, algo que no termina de convencer a ciertos usuarios. En cualquier caso, estamos convencidos de que esta consola va a cosechar unas ventas impresionantes en todo el mundo.

LOS 5 JUEGOS CONFIRMADOS

- Final Fantasy VII
- Jumping Flash
- Ridge Racer Type 4
- Tekken 3
- Wild Arms



LAS QUE VENDRÁN



MEGA DRIVE MINI

Debería haber llegado este mismo año, pero se ha retrasado hasta el próximo. Sega ha recapacitado y pretende realizar el mejor trabajo posible con la anhelada Mega Drive Mini, modificando el proceso de fabricación en el que se hallaba. La compañía de Sonic ha quedado gratamente sorprendida por la acogida que el anuncio de dicha consola ha cosechado en Europa y Estados Unidos, y eso ha provocado que, en lugar de lanzar un producto "meh", se haya rodeado de varios miembros clave que estuvieron involucrados en el desarrollo del hardware y el software original de dicha máquina. Además, gracias a este retraso, la compañía nipona garantizaría el abastecimiento necesario que, seguramente, vaya a estar ligado al lanzamiento de esta esperada consola mini. Suponemos que Sega anunciará la fecha definitiva en breve.





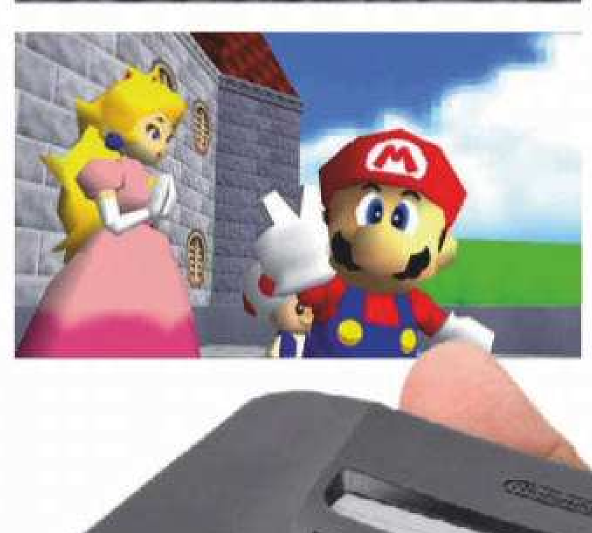
LOS 25 JUEGOS QUE NO DEBERÍAN FALTAR

- Aladdin
- Alex Kidd in the Enchanted Castle
- Castlevania: Bloodlines
- Comix Zone
- Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
- Dynamite Headdy
- Eternal Champions
- Golden Axe
- Gunstar Heroes
- Kid Chameleon
- Landstalker
- Phantasy Star II
- Ristar
- Shadow Dancer
- Shining Force
- Shining in the Darkness
- Sonic Spinball
- Sonic the Hedgehog
- Sonic 2
- Space Harrier II
- Streets of Rage
- ToeJam & Earl
- Vectorman
- Virtua Fighter 2
- Wonder Boy in Monster World

NINTENDO 64 CLASSIC MINI

Aunque muchos la esperaban para esta misma temporada, parece que Nintendo va a tomarse un respiro este año con su ya tradicional lanzamiento navideño de consolas mini. Nintendo 64 Classic Mini seguramente se hará realidad en algún momento (pensamos que será más pronto que tarde), aunque la rodean ciertas dudas concernientes a varios aspectos fundamentales. ¿Se respetará el diseño original del mando? ¿Se incluirán sagas y títulos tan queridos como *Goldeneye*, *Banjo-Kazooie* o *Perfect Dark*, cuyas licencias pertenecen a Rare/Microsoft? ¿Habrán envejecido bien sus juegos tridimensionales? ¿Encontraremos algún guiño al fracasado experimento que llevó por nombre 64DD? Estas cuestiones, y otras muchas, seguramente serán dilucidadas cuando la Gran N realice un anuncio oficial acerca del lanzamiento de dicha consola.





LOS 25 JUEGOS QUE NO DEBERÍAN FALTAR

- Bomberman 64
- Command and Conquer 64
- Diddy Kong Racing
- Donkey Kong 64
- Excitebike 64
- Extreme G
- F-Zero X
- Mario Kart 64
- Mystical Ninja: Starring Goemon
- Ogre Battle 64
- Paper Mario
- PilotWings 64
- Pokémon Puzzle League
- Pokémon Stadium
- Rayman 2: The Great Escape
- Resident Evil 2
- Sin and Punishment
- Star Fox 64 (Lylat Wars)
- Super Mario 64
- Super Smash Bros
- The Legend of Zelda: Majora's Mask
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Turok: Dinosaur Hunter
- Wave Race 64
- Yoshi´s Story

LAS GRANDES PRECURSORAS

NES CLASSIC MINI

A finales de 2016, Nintendo consiguió tocar la fibra sensible y nostálgica de millones de jugadores en todo el planeta con el lanzamiento de la mega exitosa NES Classic Mini. La locura se desató prácticamente en todo el mundo, hasta el punto de que, a las pocas semanas de ser lanzada, resultaba virtualmente imposible hacerse con ella... y con el mando adicional. Sólo en el mercado americano, en su primer mes, consiguió colocar unas 200.000 unidades. La situación fue explotada de manera brutal por los especuladores de turno, llegándose a pagar sumas de dinero considerables en diversas webs de subastas. Su éxito abrió el camino para la SNES Classic Mini, la cual llegó al año siguiente.



SNES CLASSIC MINI

Como era totalmente predecible, Nintendo arrasó nuevamente en ventas con SNES Classic Mini. La versión reducida de la famosa máquina de 16 bits fue muy bien recibida en todos los mercados, registrando unas ventas impresionantes y superándose ampliamente los 6 millones de unidades. Y no es para menos, dado que todos y cada uno de los veinte juegos (y *Star Fox 2*) incluidos son oro puro, auténticas obras maestras. *Super Mario World*, *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars*, *Mega Man X*, *Super Castlevania IV*, *The Legend of Zelda: A Link to the Past* o *Super Metroid* siguen siendo referentes dentro de sus respectivos géneros... y a pesar de haber sido editados hace ya más de dos décadas.



guen a poner a la venta modelos de mandos basados en los añorados Dual Shock por separado y en cantidad limitada, se puede liar una buena.

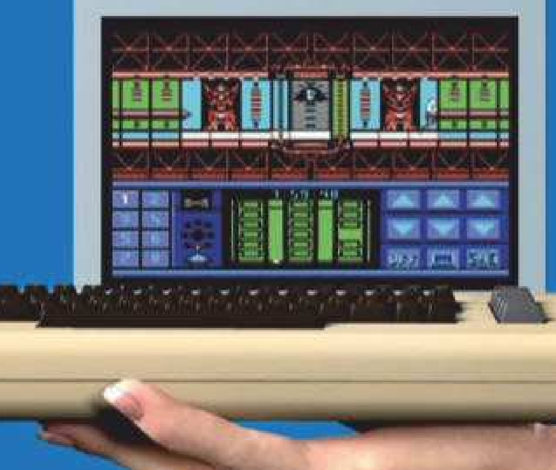
Otro de los temas más controvertidos que afectan a todas estas consolas retro es su carácter "cerrado". O sea, que no se pueda aumentar la colección de juegos para cada una de ellas, aunque en muchos casos se echen de menos auténticas obras maestras. ¿Por qué estas máquinas no poseen entre sus características la posibilidad de poder insertar minicartuchos, tarjetas SD o cualquier otro medio de almacenamiento para poder jugar a todavía más títulos? Sí, ya sabemos que prevenir la piratería es uno de los motivos principales, pero ya se ha demostrado que dicha medida resulta infructuosa, así que no nos vale como excusa única. Es más, si nos ponemos a "pensar mal", algunos no descartamos que la imposibilidad de poder adquirir nuevos juegos para cada una de las máquinas sea una "puerta abierta" para futuras segundas ediciones de las diferentes consolas. Es decir, que, con el tiempo, acaben llegando NES y SNES Classic Mini 2, PlayStation Classic 2, etc. ¿Cuántos de vosotros apoyáis esta teoría? Por todo esto, la moda de las consolas retro tiene una doble vertiente. Por un lado, se trata de una oportunidad única para redescubrir auténticas maravillas que muchos de nosotros tenemos grabadas a fuego en nuestro corazón. Pero también pensamos que, en algunos casos, se podrían haber cuidado ciertos detalles y no haber caído en la tentación de sobreexplotar la vena nostálgica de los jugadores... y sus correspondientes bolsillos.

Todavía más madera... o no

Nintendo, Sega, Sony, Atari y SNK ya se han lanzado a la yugular para exprimir la nostalgia lúdica de muchos de nosotros. Pero ¿qué pasa con Konami, Square Enix, Capcom y demás compañías que poseen una herencia retro igual de rica (o más si cabe) en lo relacionado con títulos y obras clásicas que las compañías ya mencionadas? ¿Terminarán desarrollando consolas retro o, simplemente, se limitarán a exprimir su legado de maneras diferentes y más tradicionales? Eso lo averiguaremos a lo largo de los próximos meses. ■

THE COMMODORE 64 MINI

Uno de los ordenadores más queridos de todos los tiempos, y que alcanzó una gran popularidad en Europa, también ha sido objeto de la "moda mini". *AlleyKat*, *Cybernoid I* y *II*, *Winter Games*, *Pitstop II*, *California Games* y así hasta 64 clásicos están preinstalados en el pack... que también incluye un joystick retro.



LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS VENDIDOS

En España

Del 1 al 30 de septiembre. Datos cedidos por GFK.

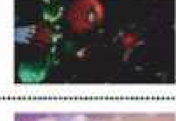
Sólo tres días necesitó *FIFA 19* para ser el juego más vendido de septiembre. Sumando las cifras de la primera semana de octubre, lleva ya 250.000 unidades entre todas las consolas. Una barbaridad.

JUEGOS

1	FIFA 19	PS4
2	Spider-Man	PS4
3	FIFA 19 (Champions Edition)	PS4
4	FIFA 19 (Ultimate Edition)	PS4
5	NBA 2K19	PS4
6	Shadow of the Tomb Raider	PS4
7	Spider-Man (Edición especial)	PS4
8	Dragon Quest XI	PS4
9	FIFA 19	Xbox One
10	Pro Evolution Soccer 2019	PS4









PLATAFORMAS

PS4	1 FIFA 19 2 Spider-Man 3 FIFA 19 (Champions Edition) 4 FIFA 19 (Ultimate Edition) 5 NBA 2K19
Xbox One	1 FIFA 19 2 Shadow of the Tomb Raider 3 FIFA 19 (Champions Edition) 4 FIFA 19 (Ultimate Edition) 5 Forza Horizon 4 (Ultimate Ed.)
Switch	1 FIFA 19 2 Mario Kart 8 Deluxe 3 Super Mario Odyssey 4 Splatoon 2 5 Dragon Ball FighterZ
PS3	1 FIFA 19 2 FIFA 18 3 Grand Theft Auto V 4 Pro Evolution Soccer 2018 5 Assassin's Creed Rogue
Xbox 360	1 FIFA 19 2 Grand Theft Auto V 3 FIFA 18 4 Dante's Inferno 5 Pro Evolution Soccer 2018
3DS	1 Yo-Kai Watch Blasters: Liga... 2 Yo-Kai W. Blasters: Escuadrón... 3 Super Mario Maker 4 Animal Crossing: New Leaf 5 Pokémon Ultrasol
PS Vita	1 Axiom Verge 2 Assassin's Creed III: Liberation 3 FIFA 15 4 God Eater 2 + God Eater Resur. 5 J-Stars Victory VS+
PC	1 Dragon Quest XI 2 Call of Duty: WWII 3 Overwatch 4 Shadow of the Tomb Raider 5 Two Point Hospital









En otros países

JAPÓN

Del 27 de agosto al 2 de septiembre. Datos cedidos por VG Chartz

Japón es el territorio donde mejor está funcionando *PES 2019*. En sus cuatro primeros días, el simulador de Konami sumó allí 73.080 copias en su versión para PS4.

1. **Pro Evolution Soccer 2019** PS4
2. Conan Exiles PS4
3. Splatoon 2 Switch
4. Minecraft Switch
5. Mario Kart 8 Deluxe Switch



REINO UNIDO

Del 26 de agosto al 1 de septiembre. Datos cedidos por VG Chartz

Los juegos de Fórmula 1 no tienen tanto tirón como hace años, pero en las islas británicas siguen rindiendo muy bien. *F1 2018* lleva 24.321 unidades en PS4 y 17.459 en One.

1. **Pro Evolution Soccer 2019** PS4
2. F1 2018 PS4
3. Yakuza Kiwami 2 PS4
4. Mario Kart 8 Deluxe Switch
5. F1 2018 Xbox One



EE.UU.

Del 26 de agosto al 1 de septiembre. Datos cedidos por VG Chartz

Pese a llegar con mucho retraso, *Monster Hunter Generations Ultimate* tuvo un buen estreno en Estados Unidos, con 60.999 unidades, si bien parece difícil que se acerque mínimamente a *World*.

1. **Monster Hunter GU** Switch
2. Madden NFL 19 PS4
3. Naruto to Boruto: Shinobi St. PS4
4. Madden NFL 19 Xbox One
5. Naruto to Boruto: Shinobi St. Xbox One

VUESTROS FAVORITOS



1 **Forza Horizon 4** — Xbox One - PC



2 **Assassin's Creed Odyssey** — PS4 - Xbox One - PC



3 **Spider-Man** — PS4



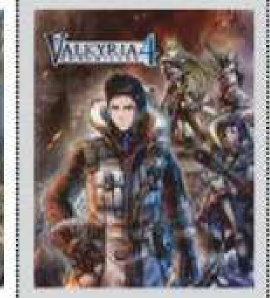
4 **Dragon Quest XI: Ecos de un pasado...** — PS4 - PC

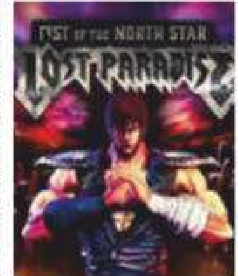


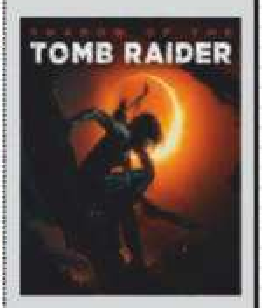
5 **Shadow of the Tomb Raider** — PS4 - Xbox One - PC

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**









	1	2	3	4	5
	Forza Horizon 4 Xbox One - PC	**Assassin's Creed Odyssey** PS4 - Xbox One - PC	**Valkyria Chronicles 4** PS4 - One - Switch - PC	**Fist of the North Star: Lost Parad.** PS4	**Shadow of the Tomb Raider** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	97 / 100 *«Su interpretación de las cuatro estaciones quedará para los anales del videojuego»*	94 / 100 *«Un RPG digno de la Primera Civilización, que exprime al máximo la Grecia clásica»*	85 / 100 *«Un juego sólido que tiene claros sus puntos fuertes: historia, mapas y personajes»*	89 / 100 *«Una adaptación genial al estilo Yakuza del manga El Puño de la Estrella del Norte»*	86 / 100 *«Lara Croft culmina la trilogía sobre sus orígenes con una gran aventura»*
IGN Web líder en Reino Unido	9,6 / 10 *«Su bello mundo combina cuatro mapas en uno y no te querrás apartar de él»*	9,2 / 10 *«Eleva el listón de AC y alimenta el eterno debate sobre los mejores RPG de mundo abierto»*	8,7 / 10 *«La secuela que esperábamos: vuelve a las raíces de lo que hizo especial al primero»*	- / 10 No disponible	9 / 10 *«Cierra con sentido el viaje de los orígenes y deja a Lara en el lugar en que la conocimos»*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,25 / 10 *«Demuestra que a la mejor saga de velocidad aún le queda mucha gasolina»*	8,25 / 10 *«Combina adiciones innovadoras y otras cosas que vuelven con un exitoso equilibrio»*	9 / 10 *«Con mecánicas familiares y nuevas, cambia tu manera de ver el campo de batalla»*	7 / 10 *«El ritmo y la falta de variedad le restan, pero hemos disfrutado el tiempo con Kenshiro»*	7,5 / 10 *«Como cierre de la historia del origen de Lara, no alcanza el cénit esperado»*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 *«Playground mantiene la excelencia para hacer juegos accesibles sin sacrificar complejidad»*	8 / 10 *«Da grandes pasos con su gigantesco mundo, en el que es una delicia dejar huella»*	8 / 10 *«Es tan fiel al primero que no parece haber pasado una década desde entonces»*	8 / 10 *«Puede que replique el estilo de Yakuza, pero está lleno de pasión por el manga»*	6 / 10 *«Como el terreno que Lara ha de atravesar, su desarrollo es tosco e impredecible»*
EDGE Revista líder en Reino Unido	9 / 10 *«Se podrían escribir ensayos sobre la profundidad de sus mecánicas de tuneo»*	- / 10 No disponible	8 / 10 *«Sus escenarios se las ingenian para aportar frescura a las familiares mecánicas»*	- / 10 No disponible	4 / 10 *«Perdida y sin rumbo, el descenso de Lara a la oscuridad es un desastre»*
FAMITSU Revista líder en Japón	- / 40	- / 40	35 / 40	35 / 40	36 / 40
NOTA MEDIA	93	87	85	82	74

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas

LOS MÁS **ESPERADOS**

1

PS4 - Xbox One - PC

Resident Evil 2

Uno de los mejores *Resident Evil* regresará con unos gráficos que en 1998 habrían sido impensables.

FECHA 25 de enero

2

Switch

Super Smash Bros Ultimate

Switch recibirá el que quizá sea el mayor crossover de la historia del videojuego.

FECHA 7 de diciembre

3

PS4 - Xbox One

Kingdom Hearts III

Tras años de espera, Sora, Donald y Goofy protagonizarán una aventura digna de una película de Disney.

FECHA 29 de enero

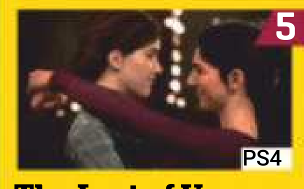
4

PS4 - Xbox One - PC

Fallout 76

The Elder Scrolls ya experimentó con el online y, ahora, le toca a la otra gran saga rolera de Bethesda.

FECHA 14 de noviembre

5

PS4

The Last of Us: Part II

Quizá no se vuelva a dejar ver hasta el E3, pero promete marcar el techo de PS4.

FECHA Sin confirmar



6 Life is Strange 2
PS4 - Xbox One - PC



7 Monster Hunter World
PS4 - Xbox One - PC



8 The Witcher 3: Wild Hunt
PS4 - Xbox One - PC



9 FIFA 19
PS4 - Xbox One - PC - Switch - PS3 - Xbox 360



10 Mega Man 11
PS4 - Xbox One - Switch - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

TURISMO AUTOMOVILÍSTICO

Tras gozar de la Gran Bretaña de *Forza Horizon 4*, miramos por el retrovisor para recordar otros juegazos de velocidad cuyas carreras también transcurrieron por lugares icónicos del planeta.



10



7



9



8



6

10 The Crew 2

Estados Unidos ha sido un país recurrente en el sector de los videojuegos, con títulos que recreaban alguna de sus ciudades o proponían un viaje de costa a costa. Sin embargo, el estudio francés Ivory Tower fue más lejos y decidió hacer una versión a escala de todo su territorio en forma de mundo abierto, con urbes, paisajes, circuitos...

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2018
- **NOTA HC 325** 75

9 Test Drive Unlimited 2

Desarrollado por Eden Games (responsables de *V-Rally*), el primer *Test Drive Unlimited* fue pionero de la conducción en mundo abierto allá por 2006, y esta secuela amplió la fórmula con un reality show televisivo como trasfondo. Las festivas y soleadas islas de Ibiza y Hawái eran los dos escenarios del juego.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** Atari
- **AÑO** 2011
- **NOTA HC 234** 86

8 Driver San Francisco

Ahora aparcada, la saga *Driver* es una de las más míticas de Ubisoft, y esta entrega trajo consigo una notable recreación de San Francisco. Su jugabilidad a base de derrapes era cumplidora, aunque el trasfondo narrativo era extraño, con un detective que podía "poseer" a los distintos conductores de la ciudad...

- **CONSOLA** PS3 - 360 - PC - Wii
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2011
- **NOTA HC 241** 83

7 Midnight Club II

A Rockstar siempre le ha gustado replicar ciudades reales, pero no es algo que se haya limitado a *GTA*. También *Midnight Club*, con sus espectaculares carreras llenas de derrapes, turbos y choques, lo ha hecho. La segunda entrega tuvo un gran desempeño, al trasladarnos a las icónicas calles de Los Ángeles, Tokio y París.

- **CONSOLA** PS2 - Xbox - PC
- **COMPAÑÍA** Rockstar
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 141** 87

6 Crazy Taxi

El arcade de conducción más estrambótico de Sega nos convertía en un taxista en una ciudad cuya primera sección era una representación de las empinadas cuestas de San Francisco. Los clientes pedían ir a comercios reales, como Pizza Hut, y la gloriosa BSO de Offspring y Bad Religion quedó para la posteridad.

- **CONSOLA** Arcade - Dreamcast
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 1999
- **NOTA HC 102** 93



5









2



4

1

5
DriveClub

La puesta en marcha de sus servidores fue un desastre que acabó llevando al cierre de Evolution Studios, pero éste es uno de los mejores arcades de velocidad de la historia. Con unos gráficos hiperrealistas, sus carreras por equipos nos llevaron por carreteras sinuosas de Escocia, Noruega, Chile, La India, Canadá y Japón.

- **CONSOLA** PS4
- **COMPAÑÍA** Sony
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 280** 86

4
Gran Turismo 5

A Polyphony Digital siempre le ha gustado idear circuitos ficticios para *Gran Turismo*, y la quinta entrega nos dejó uno maravilloso, que discurría por el corazón de Madrid: Gran Vía, Sol, el Congreso, Cibeles... Junto a él, había otros ambientados en Londres, Roma o Tokio. Antes, *GT4* nos llevó a Nueva York, Hong Kong, París...

- **CONSOLA** PS3
- **COMPAÑÍA** Sony
- **AÑO** 2010
- **NOTA HC 232** 95

3
Forza Horizon 2

Playground Games se supera con cada entrega de *Forza Horizon*, pero, en cuanto a ambientación, creemos que la mejor es, sin duda, la segunda, cuyo mundo abierto recreaba el sur de Francia y el norte de Italia, con un total de seis entornos urbanos, a cual más bello: Niza, Sisteron, Saint-Martin, Montellino, Castelletto y San Giovanni.

- **CONSOLA** Xbox One - Xbox 360
- **COMPAÑÍA** Microsoft
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 280** 95

2
Metropolis Street Racer

Una de las muchas obras maestras que tuvo Dreamcast fue ésta de Bizarre Creations, cuya jugabilidad premiaba el estilo y cuyos circuitos se ambientaban en las calles de Londres, Tokio y San Francisco. Usaba el reloj de la consola para que la hora y la luz fuesen las mismas que en la realidad en esas ciudades.

- **CONSOLA** Dreamcast
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2000
- **NOTA HC 111** 94

1
Project Gotham Racing 4

Tras la muerte de Dreamcast, Bizarre dio continuidad a *MSR* con otra denominación: *PGR*. La IP no hizo más que crecer con el paso de los años, y la cuarta entrega nos condujo hasta Tokio, Londres, Las Vegas, Nueva York, Macao, Shanghái, San Petersburgo y Quebec. Ojalá Microsoft retome la saga...

- **CONSOLA** Xbox 360
- **COMPAÑÍA** Microsoft
- **AÑO** 2007
- **NOTA HC 194** 93



Por Francisco Javier Cabal

Koei

40 AÑOS

CELEBRANDO EN FAMILIA LA ESTRATEGIA Y LA SIMULACIÓN HISTÓRICA

Con 40 años recién cumplidos, Koei ha sabido encontrar su nicho en la cultura asiática, recreando su historia a través de la simulación y la estrategia. Pero, detrás de Koei, hay mucho más por conocer...

Koei es, a todas luces, una "rara avis" en la industria del videojuego japonés. No sólo por el decisivo papel que ha tenido la mujer en su historia y su trayectoria (no hace falta recordar el carácter machista de la industria en Japón), sino por muchas cosas más: desde la temática de sus juegos, a lo poco conocidos que han sido sus lanzamientos en Europa hasta finales del siglo pasado. Es una compañía interesantísima a la que ahora, cuando cumple 40 años, rendimos homenaje. Eso sí, no está de más avisar: aunque hoy en día forma parte del holding Koei Tecmo, en estas páginas sólo vamos a cubrir la etapa previa a la fusión, la que quizá es la menos conocida de todas.

UNOS ORÍGENES... ATÍPICOS

¿Conocéis alguna compañía japonesa en la que una mujer haya sido fundadora y parte importante en su crecimiento y desarrollo? No, ¿verdad? Pues apuntad el nombre de Koei, porque fue pionera en este campo, décadas antes de que, por ejemplo, Nintendo tuviera líderes de equipo femeninas (como Aya Kyoguku, al frente de *Animal Crossing*).

La historia comienza cuando el matrimonio formado por Yoichi y Keiko Erikawa, a regañadientes, asume la dirección de la compañía textil del padre de él, que se encontraba en un momento financiero delicado, al borde de la bancarrota. En un intento de buscar una vía de negocio que acabe con los problemas, Yoichi ve una posibilidad en la creación de software orientado a los negocios (gestión de inventarios y similares), aunque se embarca sin excesivo éxito. Agobiado por la situación, y sin ver una salida viable, Keiko le regala a su esposo en 1980 un ordenador, el Sharp MZ-80C, para que se evada... sin dejar de recordarle que están al borde de la quiebra. Ese pequeño ordenador fue el responsable de un »



» cambio de mentalidad en Yoichi, que, poco a poco, se fue introduciendo en la programación, hasta crear su primer juego: *Battle of Kawanakajima*, un juego de estrategia y simulación bélica en el que debíamos controlar aspectos como el avance y la dirección de las tropas de un ejército (representadas con bloques de colores, muy simple visualmente).

No está de más recordar que estamos hablando de comienzos de la década de los 80, la misma época en la que algunos genios empezaban a despuntar en otras incipientes compañías, como Shigeru Miyamoto en Nintendo. Dado que era su primer juego, el plan inicial de Yoichi era dejarlo sin precio, y que fueran los usuarios los que decidieran cuánto pagaban por él... hasta que Keiko insistió en que fijara un precio cerrado, en parte por los problemas financieros que tenían.

El juego se lanzó finalmente un año después, en 1981, para el ordenador NEC PC-8801, y consiguió una buena recepción tanto de crítica como de público. Pero ni siquiera eso ni su recién descubierta pasión por la creación de videojuegos terminaron de animar a Yoichi a dejar los problemáticos negocios familiares. Tuvo que ser su padre el que le animara y empujara a perseguir su sueño.

PRIMEROS PASOS... ¿EN FALSO?

Quizá por probar algo distinto, por la sencillez para crearlos o por los ardores de la juventud, lo cierto es que los siguientes juegos creados por Koei poco tuvieron que ver con el primer éxito. De hecho, un total de cuatro juegos formaron la serie Strawberry Porno. Sí, estamos hablando de juegos eróticos y con temática sexual. En 1982, se destaparon con *Night Life*, un software educativo con el que querían enriquecer la vida sexual de las parejas japonesas. El plato fuerte era un "simulador" de escarceos amorosos, en el que se elegían posturas, roles, tiempos y velocidades... y, luego, veíamos la secuencia tras la frase "let's fuck!". Y no sólo eso: tenía hasta un diario sexual, en el que incluso se podía anotar y llevar el control de los periodos de la mujer. Le siguió, en 1983, *Danchizua Noyuuwako*, un concepto ya más propio de un juego, en el que encarnábamos a un vendedor a domicilio que debía seducir a las mujeres de un edificio. El tono de RPG venía dado por las características aleatorias de cada mujer y del vendedor, que cambiaban en cada partida. El objetivo era no quedarnos sin energía de tanto escarceo amoroso. Otros dos juegos del mismo corte les siguieron tiempo después, aunque, antes de eso, llegó el juego que marcaría para siempre el rumbo de Koei...

LA AMBICIÓN DE NOBUNAGA

Los juegos de simulación y estrategia con tintes históricos ya tenían su público en la primera mitad de los años 80, pero en Japón el que arrasó fue *Nobunaga no Yabou*, el cuarto juego de Koei (lanzado en 1983) para los ordenadores de NEC (serie PC 88) y, posteriormente, adaptado a MSX y otras plataformas. Era un juego de estrategia por turnos en el que debíamos llevar a cabo la visión de Nobunaga (si bien se podía jugar con otro señor o "daimyo") de conquistar y reunificar los territorios japoneses. En él, eran muy importantes la gestión, la corte y las decisiones, como nombrar a otro territorio enemigo. Era un juego que, además, ofrecía gran libertad y grandes posibilidades (dependiendo del señor elegido, el escenario de juego variaba, por ejemplo), algo que ha sido una seña de identidad en muchas de las producciones de Koei, y hacía que la representación histórica fuera algo más laxa. Su interés por la historia comenzó con los mangas inspirados en la batalla de los tres reinos, para luego leer la novela y plasmar en un juego su afán por educar y entretener, algo que ha estado presente en casi todos sus juegos.

El éxito de *Nobunaga no Yabou* (o *Nobunaga's Ambition*) fue doble: no sólo funcionó comercialmente, sino que, además, desde sus primeros días, Koei tuvo mucho ojo para medir y calcular el público que iba a comprar el juego, por lo que producía en consecuencia y nunca ha tenido problemas de un »



1 *Dynasty Warriors* es su saga más famosa en Occidente. Comenzó como un juego de lucha de uno contra uno y acabó siendo un multitudinario beat'em up.

2 Koei no le ha hecho ascos casi a ningún género, ni siquiera al musical. *Guitarooman* se lanzó originalmente en PS2, y acabó llegando también a PSP.

3 Donde realmente ha despuntado Koei ha sido en la simulación y la estrategia histórica. Su última gran saga original, *Kessen*, la pudimos jugar en Europa.

EN LA CUMBRE DE LA GESTIÓN

En la primera mitad de los 90, Koei probó suerte con otro tipo de juegos, orientados a los "salary men". Estaban dedicados a la gestión de diversos negocios, como una compañía que grababa casettes, una tecnológica que debía imponerse a Tochiba, Pujitsu o IBN, o un criadero de caballos. Ninguno llegó a Europa, aunque en EE.UU. disfrutaron de las dos entregas de *Aerobiz*, centrada en la gestión de una aerolínea. En total, seis juegos, en numerosas plataformas.



LOS FUNDADORES



Yoichi y Keiko Erikawa son un caso atípico: han trabajado juntos en Koei desde que la fundaron en 1978, cuando nació como compañía de software. En 1980, las cosas no iban bien, pero el pequeño ordenador que regaló Keiko a Yoichi para que se "desestresara" fue el catalizador que hizo que Koei diera el paso para convertirse en el reputado editor, desarrollador y distribuidor de videojuegos que es hoy día. Ambos siguen activos en la compañía: él, como CEO; ella, como presidenta honorífica del consejo directivo. Según la revista Forbes, el matrimonio se mantiene firme en el puesto 48 de los 50 más ricos de Japón.





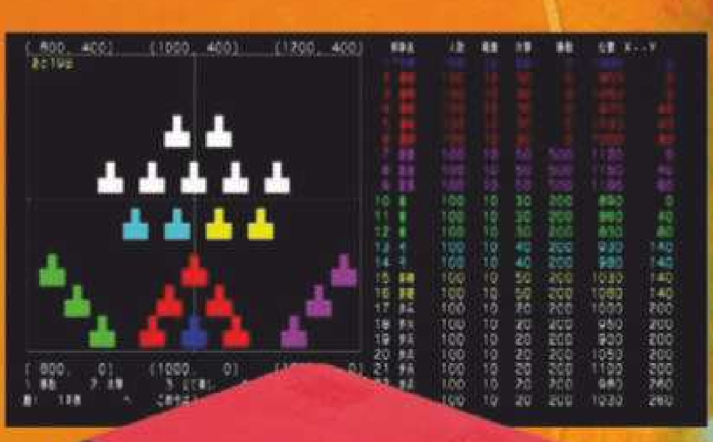


LOS ORÍGENES DE KOEI
BATTLE OF KAWANAKAJIMA

Los primeros años de Koei en el mundo del software fueron duros. Las cosas no iban muy bien cuando Keiko regaló a Yoichi, en 1980, un pequeño ordenador con pantalla incorporada, el Sharp MZ-80C, con el que empezó a programar como hobby y creó, en 1981, su primer juego: *Kawanakajima no Tatakai* (La Batalla de Kawanakajima), un juego de estrategia bélica. Keiko le animó a comercializarlo, y Yoichi se sorprendió por la buena recepción y las buenas críticas. Pero no fue hasta que su padre le animó a seguir por ese camino cuando abandonaron otros proyectos y redirigieron todos sus esfuerzos a la creación de videojuegos. Y parece que no se equivocaron...



Ésta es la carátula del primer juego de "Koey Group", un título de estrategia bélica visualmente simple para el ordenador PC-8801, pero que gustó al público nipón. Se creó en un Sharp MZ-80C como éste de aquí al lado.





STRAWBERRY PORNO,
EL EROTISMO AL ESTILO KOEI

Aunque Koei se avergüenza de ellos (ni siquiera los menciona en la página corporativa), tuvo una línea de juegos picantes llamada Strawberry Porno...



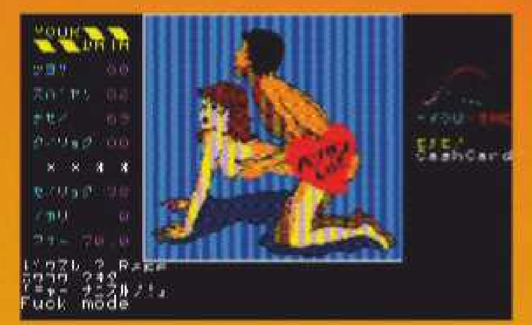
NIGHT LIFE
1982

Concebido como una herramienta de educación sexual para mejorar la vida íntima de las parejas. Se podía trastear con opciones como las posturas, el ritmo... para ver luego la recreación del encuentro.



DANCHIZUMA NO YUUWAKU
1983

Algo así como "seducción de esposas del edificio", fue el primer juego "de verdad", un RPG, de la serie Strawberry Porno. En él, encarnábamos a un vendedor a domicilio, que debía seducir a las esposas para colocar toda su mercancía. El tono rolero lo ponían las características aleatorias de los personajes. Las escenas picantes estaban censuradas.



ORANDAZUMA WA DENKIUNAGI NO YUME WO MIRUKA
1984

Esta aventura hacía un juego de palabras con el título de la obra de Philip K. Dick "¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?". Tenía toques de simulación y había que encontrar a nuestra muñeca sexual en un barrio rojo japonés. A la hora de la verdad, introducíamos comandos para satisfacer a la pareja... o no.



MY LOLITA
1985

El más discutible de todos, por su enfoque. En él, se asumía el papel de un doctor que, operando un brazo mecánico, debía diagnosticar y curar la enfermedad de una menor. Las críticas vienen porque ponía especial énfasis en la parte de desnudar a la paciente... aunque ya sabemos cómo son las parafilias niponas.

exceso de unidades (algo que ha supuesto el fin de muchas compañías y editoras).

Nobunaga's Ambition fue el espaldarazo que necesitaba Koei, el título que puso a la compañía en el mapa. Pero, para llegar a más público, tenía que ampliar horizontes. Y es ahí donde entró en juego Keiko, que fue la encargada de reunirse con otros fabricantes, como Nintendo (que lanzó Famicom en 1983), para exponer sus planes y forjar alianzas que permitieran ampliar su público objetivo. Imaginad lo que eso suponía en el Japón de los años 80. Rara vez los directivos la tomaban en serio, aunque su dedicación fue clave para estabilizar la situación de Koei. La propia Keiko ha afirmado que la mala imagen de Koei durante los primeros años era culpa suya, pero, en parte, se debía a que era joven y temeraria.

Así pues, Yoichi pudo seguir creando juegos (de gestión y dirección, más simuladores históricos... muchos de ellos rubricados bajo pseudónimos como Kou Shibusawa o Eiji Fukuzawa), mientras que la parte más "de negocio" recaía sobre Keiko, quien, además, por su formación académica, no perdía de ojo las modas y corrientes. Entre medias, tuvieron tiempo de ampliar la familia con dos hijas, y sobre su vida corren cientos de anécdotas que han ido desgranando en distintas entrevistas: el matrimonio, volcado en el negocio, trabajaba a cualquier hora del día, ya que Yoichi era proclive a despertarse de madrugada por una buena idea y Keiko le acompañaba a esas horas, por ejemplo, para preparar el desayuno. La hija mayor, Mei, se crió sola y cuidando de su madre, lo que también la obligó a madurar rápidamente y forjarse un carácter.

Koei, un éxito familiar

Ese carácter le acabó sirviendo. Su madre, con su olfato para los negocios, detectó que el mundo del videojuego estaba excesivamente orientado al público masculino, pero había un enorme potencial para el mercado femenino si se creaban las obras adecuadas. Así, creó Ruby Party, un estudio que, en origen, estaba compuesto sólo por mujeres (hoy día, acoge también a hombres) para que crearan juegos orientados al público femenino juvenil.

El primer juego de Ruby Party llegó en 1994, y se tituló *Angelique*... pero lo que llegó a las tiendas no fue lo que estaba previsto en un primer momento. Keiko se llevó a casa una version "beta" del juego y le pidió a su hija Mei que lo probara y escribiera un informe con su opinión, que se podía resumir en que era un RPG al uso al que le faltaba "algo". "Algo" que incluso la propia Mei sugirió: el factor romance. Así nacieron los "otome", juegos para el mercado femenino, en los que podíamos elegir, entre varios candidatos, con qué personaje masculino establecíamos una relación amorosa. Para sorpresa de Keiko y su familia, *Angelique* fue un enorme éxito... también entre mujeres adultas e incluso ciertos sectores del público masculino, lo que abrió un mercado nuevo (que Ruby Party sigue explotando con distintas series, anime incluido). Con los años, Mei llegó a ser la directora de Ruby Party (y, así, todo sigue quedando en casa).

Con la llegada de PlayStation, muchas cosas cambiaron en Koei. Yoichi, que hasta ese momento había sido uno de los programadores más prolíficos de la compañía, fue aminorando su producción con la llegada de los gráficos 3D y la necesidad de tener equipos de trabajo más grandes. Aunque PlayStation también recibió las nuevas entregas de sus principales sagas de estrategia (*Genghis Khan*, *Nobunaga*...), Koei empezó a abrir más sus miras, tanto en los géneros como en los territorios. En plena fiebre por la lucha 3D, se sacó de la manga el primer *Dynasty Warriors*, que también llegó a Europa y que fue un juego de lucha de uno contra uno, para, tiempo después, adoptar las mecánicas de un beat'em up y convertirse en una de sus sagas más prolíficas y en adalid del musou. Así, ha acabado teniendo crossovers con algunas de las sagas y animes más importantes (Gundam, One Piece, Berserk, El Puño de la Estrella del Norte, *Zelda*...). También hubo tiempo para sacar *Destrega*, otro juego de lucha individual en el que podíamos movernos libremente por entornos 3D, u *Operation Winback* para N64. Eran títulos que, de un modo u otro, fueron capaces de atraer la atención occidental.

Ese camino lo siguieron labrando en solitario, trabajando en máquinas como Dreamcast o PlayStation 2, hasta que, en 2009, llegó otro momento clave de su historia: la fusión con Tecmo. Ese año, se formó Tecmo Koei Holdings, para, un año más tarde, pasar a llamarse Tecmo Koei Games, y, en 2014, rebautizarse como Koei Tecmo Games. Un "pequeño" detalle del peso que sigue teniendo la marca... ■

El neo romance digital

Koei abrió el mercado a los "otome games", aventuras románticas orientadas a féminas. *Angelique,* de Ruby Party, fue el primero, en 1994, y cuenta con numerosas entregas y spin-offs... aunque pocos saben que Mei, la hija mayor del matrimonio Erikawa, fue la que terminó de dar forma al juego tras probar una versión preliminar y sugerir en un informe (pedido por su madre) la inclusión del romance. Hoy, es la directora de Ruby Party, que ha añadido sagas románticas como *Harukanaru Toki no Naka de*.



Rekoeition, o cómo reinventar los géneros

Esta contracción de "Koei" y "Recreation" ha sido utilizada como sello unificador para los juegos de la compañía que han ofrecido unas características comunes (simulación, RPG, libertad para decidir el destino del protagonista...). Todos, con un marco histórico, como *Uncharted Waters*, basado en la época de los grandes exploradores europeos. Aunque el término se dejó utilizar en 2004, el concepto ha seguido presente en series como *Ishin No Arashi* (la última entrega, para DS, es de 2010).








UN DÍA EN LAS CARRERAS. Koei también ha sabido encontrar a su público en los simuladores de carreras, con *G1 Jockey*, o en la gestión de un establo de cría de caballos, con *Winning Post*.



OPERATION WINBACK. La acción en tercera persona también tuvo cabida en el catálogo de Koei, igual que el skate cel shaded de *Yanya Caballista*.

LA AMBICIÓN DE NOBUNAGA

Tras la buena recepción de *Kawanakajima no Tatakai* y el primer juego de Strawberry Porno, llegó el gran éxito que aseguró el porvenir de Koei: *Nobunaga no Yabou* (La ambición de Nobunaga), el juego que afianzó a la compañía en el terreno de la estrategia y la simulación histórica. El original se centró en la conquista y la reunificación de los territorios japoneses en cuatro campañas, en las que elegir a Nobunaga era opcional y debíamos cuidar aspectos como conseguir los recursos para poder tener una fuerza militar importante o el bienestar de los súbditos. La saga, con más de 30 entregas a sus espaldas, ha evolucionado, incluyendo hasta situaciones de "y si" que alteran el curso de la historia.















LA SIMULACIÓN Y LA ESTRATEGIA HISTÓRICA

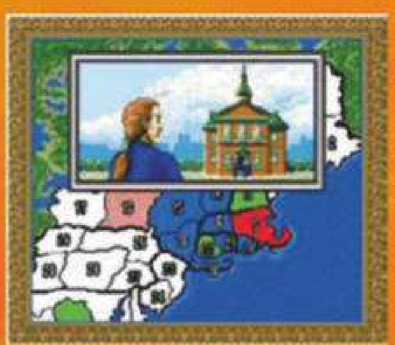
El éxito de *Nobunaga no Yabou* marcó a fuego el futuro de la compañía, que encontró en la estrategia y la simulación histórica su nicho de mercado. No obtenía ventas multimillonarias, pero su público, fiel a más no poder, la siguió en todas las demás propuestas que puso sobre el tapete, desde *Romance of the Three Kingdom* (centrado en las guerras de los tres reinos chinos) a *Bandit Kings of Ancient China* (basado en la novela clásica china "A la orilla del agua"), pasando por *Ghengis Khan* (en el que encarnábamos al gran conquistador mongol o a uno de sus enemigos) o *Liberty or Death*, que recreó la guerra de la independencia americana. Y no se quedaron ahí: también abordaron conflictos más próximos, como fue el caso de *P.T.O.: Pacific Theater of Operations*, en el que recrearon la parte naval de la II Guerra Mundial.













AÑO 1991
COMPAÑÍA Konami
FORMATOS Arcade, Mega Drive, Super Nintendo

SUNSET RIDERS

EL WÉSTERN, SEGÚN KONAMI

Ahora que medio planeta va a caer rendido ante los encantos de *Red Dead Redemption II*, no está de más recuperar este clasicazo recreativo de Konami, toda una carta de amor hacia el salvaje Oeste. *Sunset Riders* debutó en los salones recreativos a finales de 1991 en dos versiones: un espectacular mueble para cuatro jugadores y una versión estándar para dos usuarios, la más habitual de ver en los billares de barrio. A lo largo de ocho hermosos niveles, encarnábamos a cuatro justicieros (Steve, Billy, Bob y Cormano) encargados de dar caza a los forajidos más buscados del Far West, con nombres tan exóticos como El Greco, Jefe Scalpem, Paco Loco o Sir Richard Rose.

Precedida por una espectacular intro animada, la placa desplegaba una mecánica que recordaba al *Rolling Thunder* de Namco, permitiéndonos subir o descender por escenarios a dos alturas mientras escupíamos plomo (Steve y Billy con pistolas, Bob y Cormano con rifles) en las ocho direcciones. A diferencia de otras recreativas de Konami de la época, la dificultad de *Sunset Riders* era bastante relajada, pues nos permitía esquivar las balas enemigas mientras superábamos niveles de lo más variados. Había tiroteos sobre un tren (a lo *Express Raider*), un duelo a cara de perro dentro de un salón (con numerito musical incluido), una "visita" a una reserva india y, de vez en cuando, nos tocaba trotar sobre los lomos de unas vacas en plena estampida. Todo ello, con un tono deliciosamente cómico, como quedaba patente en los diálogos digitalizados que soltaban los jefes finales.

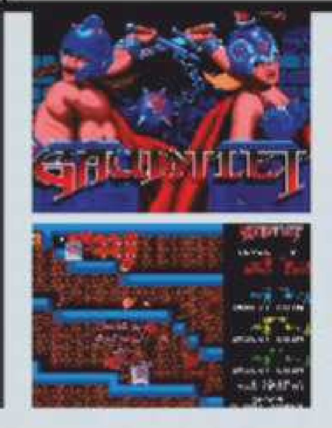
Mega Drive VS Super Nintendo

A pesar de la enorme popularidad que tuvo la recreativa, sólo disfrutó de dos adaptaciones domésticas. La primera en abrir fuego fue Mega Drive, en la primavera de 1993. Aunque Konami adaptó de manera

ACCIÓN EN PANDILLA

Recordamos algunas recreativas clásicas que fueron más allá de la típica pareja de jugadores para reunir a media cuadrilla.

1985



GAUNTLET
Ed Logg trasladó su pasión por el rol a los salones recreativos, con una memorable odisea para cuatro jugadores. Nos siguen alucinando sus frases digitalizadas.

1986

RAMPAGE
A la hora de destruir ciudades, mejor hacerlo en compañía de dos amigos. Bally Midway arrasó en los recreativos con este tour de demolición, en homenaje a King Kong y Godzilla.

1989

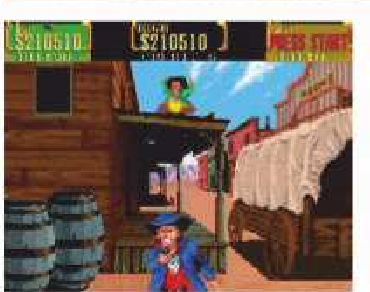


IVAN "IRONMAN" STEWART'S SUPER OFF ROAD
Otro hit recreativo, gracias a su mueble con tres volantes y a los piques que provocaba entre los amigos. El port de NES compensaba por sí solo la adquisición del NES Four Score.

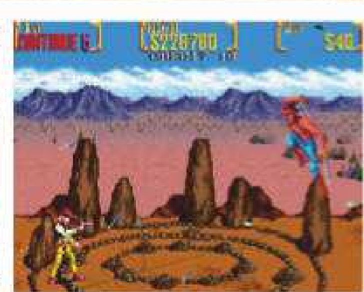
Por Bruno Sol @YeOldeNemesis











sobresaliente la genial música del arcade (obra de Motoaki Furukawa), la conversión eliminó la mitad de los niveles de la recreativa y sólo permitía elegir dos personajes (Billy y Cormano). También se sustituyó la ronda de bonus original por otra en la que montábamos a caballo. La conversión a SNES, lanzada en Europa en enero de 1994, era bastante más fidedigna. Seguía sin permitir el juego cooperativo para cuatro, pero nos permitió elegir personaje entre el cuarteto original y desplegó todas las fases de la recreativa e incluso las frases digitalizadas de los jefes. Por el contrario, la corrección política de Nintendo América provocó que se eliminara a todos los nativos americanos del nivel de la reserva (fueron sustituidos por simples bandidos) e incluso se vistió más "decentemente" a las coristas del salón. Aquella fue la última aparición de *Sunset Riders* en el mercado doméstico. Durante años, hemos soñado con volver a encarnar al cuarteto de justicieros en algún port directo para las tiendas digitales (como sucedió con otros clásicos de Konami), pero nos quedamos con las ganas. Y, viendo la actual política de la compañía japonesa, nos tememos que la espera se prolongará durante mucho tiempo.

A PESAR DE SU POPULARIDAD, SUNSET RIDERS SÓLO TUVO DOS ADAPTACIONES DOMÉSTICAS

ASÍ LO VIVIMOS



HOBBY CONSOLAS 18/28 **AÑO** 1993/94



CON CASI UN AÑO de diferencia, HC analizó las dos adaptaciones de *Sunset Riders*. La de MD (analizada por un servidor) se llevó un 78, en una review que criticó a conciencia lo de contar con sólo cuatro fases (la mitad que la coin-op). Nuestra directora fue la encargada de puntuar, en enero de 1994, la versión SNES, de la que destacó su fidelidad respecto a la recreativa y su vertiginoso ritmo. A Sonia no le entusiasmó el hecho de no poder jugar con tres amigos, como en la máquina. Eso restó puntos a la puntuación global del cartucho: se llevó un 86.





1989



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Konami se forró con el brawler de las populares Tortugas Ninja. Merecía la pena visitar los recreativos del centro de la ciudad para buscar el mueble para cuatro jugadores.

1990





MERCS

La secuela del mítico *Commando* reunió a tres jugadores frente a un espectacular monitor vertical que desplegaba graficazos, mucha pirotecnia y toneladas de diversión

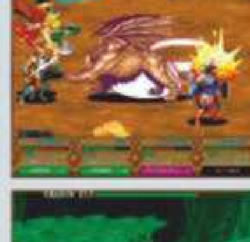
1992



X-MEN

Konami se desmelenó creando el impresionante mueble para seis jugadores de este brawler basado en los cómics de Marvel. Michael Jackson tenía uno en su rancho de Neverland. Él, que podía.

1993





DUNGEON & DRAGONS: TOWER OF DOOM

Capcom convirtió el clásico RPG en un festín del mamporro. En 1996, tendría secuela: *Shadow over Mystara.*

TRAVELLER'S TALES

LOS INGLESES NOS SOBREVIVIRÁN A TODOS

El año que viene, cumplirá 30 años en la industria: ésta es la historia de un estudio inglés que empezó con el Amiga y sigue en la brecha, gracias a la fórmula LEGO.

Pocos estudios pueden presumir de haber sobrevivido 30 años en un mercado tan convulso como el de los videojuegos. Traveller's Tales fue fundado en 1989 por Jon Burton, un auténtico currante que ha dejado su impronta en la gran mayoría de los títulos de la compañía (ya sea como programador, diseñador, guionista o director). De hecho, podríamos haber centrado este artículo en Burton, porque su historia es la de Traveller's Tales y ha seguido al frente del estudio tras su adquisición por parte de Warner Bros Interactive Entertainment, en 2007.

La trayectoria del estudio abarca las sucesivas generaciones de consolas desde los tiempos de Mega Drive. Empezaron bajo el paraguas de Psygnosis con títulos como *The Legend of Galahad* (la adaptación a MD del *Leander* de Amiga) o la delirante adaptación del Drácula de Coppola (con Harker convertido en un action hero). *Puggsy* (MD, 1993) no fue un éxito de ventas, pero se resarcieron un año más tarde con el impresionante *Mickey Mania*. Pulverizaron los límites gráficos de MD con *Toy Story* e incluso se aliaron con el mismísimo Sonic Team para crear *Sonic 3D* y *Sonic R*. Aunque su principal vía de negocio era la explotación de licencias por encargo de terceros, encadenando desde diversos títulos de Disney (*Bichos*, *Muppet RaceMania*) a recoger el testigo de Naughty Dog para crear la tercera entrega de *Crash Bandicoot*, también intentaron crear universos propios (*Rascal*, *Haven*), aunque sin demasiada fortuna comercial. Todo cambió en 2005 con la llegada de *LEGO Star Wars*. Burton y su equipo dieron con una fórmula genial que combinaba la estética de bloques de la juguetera danesa con una mecánica irresistible para grandes y pequeños. Desde aquel momento, la "fórmula LEGO" se puso al servicio de todo tipo de licencias: Star Wars, Indiana Jones, Batman, DC Comics, Marvel, Harry Potter, Piratas del Caribe, Jurassic Park, El Señor de los Anillos... e incluso hubo un *LEGO Rock Band*. La fórmula llegó a la apoteosis en el proyecto más ambicioso del estudio: *LEGO Dimensions*, una irresistible combinación de videojuego y juguetes reales que, por desgracia, acabó siendo cancelada en su tercer año de vida (tras hacer las delicias de muchos cuarentones con packs de Doctor Who, El Equipo A o Gremlins), debido al poco margen de beneficio que dejaba la fabricación de sets de construcción. Al menos no puso en peligro la supervivencia del estudio, que sigue en la brecha y exprimiendo, con éxito, el mundo LEGO.

LOS REYES DEL PLÁSTICO

Los ladrillos daneses han cobrado vida en incontables videojuegos programados por Traveller's Tales y TT Games, el otro sello del estudio, bajo el que nos llegaron juegos como *LEGO City Undercover* o *LEGO Rock Band* (creado junto a Harmonix). Y la fórmula no tiene pinta de agotarse.



NUEVE CLÁSICOS PREVIOS A LEGO

Mucho antes de dar vida a los ladrillos de la juguetera danesa, Traveller's Tales ya contaba con una extensa trayectoria como desarrolladora. Ésta es sólo una pequeña muestra de su catálogo...



LEANDER / THE LEGEND OF GALAHAD

MD **1992**

Traveller's Tales debutó en Mega Drive con esta adaptación de su juego de Amiga de 1991. Era un plataformas bastante simpático, protagonizado por un caballero que lanzaba espadazos sospechosamente similares a los de Strider Hiryu.



BRAM STOKER'S DRACULA

SNES, MD **1993**

La Sony previa a PlayStation creyó que era una buena idea adaptar la película de Coppola en forma de arcade de puñetazos. TT firmó las versiones SNES y MD, pero no la de Mega CD, la más chiflada y espectacular de todas, que fue obra de Psygnosis.



MICKEY MANIA

SNES, MD, MEGA CD, PSONE **1994**

Tras el batacazo comercial que supuso Puggsy, Traveller's Tales se desquitó arrasando en ventas con este impresionante plataformas protagonizado por Mickey Mouse. Las barreras entre dibujo animado y videojuego volaron por los aires.



TOY STORY

MD, SNES **1995**

El canto del cisne, a nivel técnico, de Mega Drive. TT exprimió el hardware de Sega al máximo, con unos sprites prerrenderizados al estilo *Donkey Kong Country*. A nivel jugable, ha envejecido bastante mal, pero, técnicamente, sigue siendo la repera.



SONIC 3D: FLICKIES' ISLAND

MD, SATURN **1996**

Con el Sonic Team obsesionado con el salto poligonal, TT se hizo cargo de la mascota de Sega para hacerle protagonista de un plataformas isométrico, que heredaba la mecánica de rescatar pollitos del mítico *Flicky* de 1984 (obra de Yoji Ishi).



SONIC R

SATURN **1997**

Traveller's Tales y el Sonic Team trabajaron codo con codo para producir este arcade de carreras poligonal, que pasó a la historia por la memorable banda sonora compuesta por Richard Jacques. ¡Aún seguimos tarareando el tema principal!



RASCAL

PLAYSTATION **1998**

Psygnosis no reparó en gastos y encargó a la compañía de Jim Henson el diseño del protagonista de este plataformas tridimensional (les enviaron un "Poochie" de manual). Por desgracia, ni el resultado final ni las ventas compensaron la inversión.



CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX

PS2, XBOX, GAMECUBE **2001-2002**

TT apenas tuvo un año para sacar adelante este título, tras la ruptura de relaciones entre Universal y Sony/Naughty Dog. El primer título de la saga no exclusivo de PlayStation ¡y fue distribuido por Konami!



HAVEN: CALL OF THE KING

PS2 **2002**

Esta ambiciosa creación de TT para Midway Games iba a ser el primer capítulo de una trilogía, pero, tras darse un auténtico batacazo en ventas, se cancelaron los planes. Y eso que el juego, una mezcla de acción y aventura, no estaba nada mal.

TELÉFONO ROJO



“Este año me lo he pasado pirata en octubre en el festival Pantoo. Me ha tocado salir embarrado a manchar y asustar a los niños. Lo malo es que, en un descanso, he cogido la Switch y, con el barro, he roto un Joy-Con...”

Yen

Yen te responde

Dudas de un aventurero recién llegado

Hola, Yen. Soy un recién llegado al mundo de las consolas que os acompaña desde hace dos años aproximadamente. Es la primera vez que te escribo. Tengo una PS4 y un par de preguntas que espero puedas contestarme.

■ Compré mi PS4 Slim con un pack con varios juegos, incluido *Uncharted 4*. Desde que lo probé, se convirtió en mi juego favorito, así que sobre él es mi primera pregunta. ¿Se añadirán nuevos mapas al multijugador? ¿Hay noticias de una nueva entrega?

Hola, y bienvenido. Siempre saco tiempo para contestar dudas a los recién llegados, y tú no ibas a ser una excepción. Vamos allá. Tengo malas noticias, ya que, en principio, no hay previsto ningún mapa o nuevo contenido para el multijugador de *Uncharted 4*. Tampoco hay noticias concretas sobre una nueva entrega para la saga *Uncharted*, ya que Naughty Dog, sus responsables, andan bastante liados con *The Last of Us: Part II*, y ya dijeron que *U4* sería el último juego de la saga (al menos por su parte). Eso no quita que otro estudio pueda retomar la serie, o que en el futuro vuelvan a ella con algún tipo de precuela o, incluso, secuela. Mira, si no, a Indiana Jones...



■ **El hombre tras la máscara dorada** y su bestia son los dos últimos misteriosos personajes que hemos conocido de *Death Stranding*, el juego que prepara Hideo Kojima en exclusiva para PlayStation 4.



■ **Uncharted: El legado perdido.** Es un spin-off de *Uncharted 4* que conserva la base jugable de la aventura de Drake, pero protagonizado por Chloe Frazer y Nadine Ross.

■■ Y para terminar. ¿Algo nuevo sobre *Death Stranding* de Kojima? ¿Tienes algún detalle sobre su jugabilidad y su fecha de lanzamiento?

Las últimas noticias que tenemos provienen directamente del Tokyo Game Show, donde se ha mostrado un tráiler con dos nuevos personajes. El primero está interpretado por Troy Baker, actor que ha prestado su voz a figuras tan notables como Joel en *The Last of Us* o Sam Drake en *Uncharted 4* (en su versión inglesa), y que, en esta ocasión, será "El hombre tras la máscara

LA PREGUNTA DEL MES

Wade, una nueva y desconocida consola española

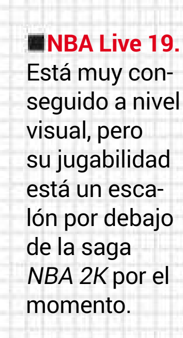
■ Me he acercado a una gran superficie comercial y, en la sección de videojuegos, he visto una consola llamada Wade, de la que desconocía su existencia, así que te traslado mi duda. ¿Me podrías decir a qué compañía pertenece y quién le da soporte a esta desconocida consola?

La consola a la que haces referencia se llama Wade Box y pertenece a la compañía española PlayGiga. Este dispositivo, pensado para jugar vía streaming, utiliza una tecnología similar a la del servicio Geforce Now de Nvidia. Su catálogo de juegos es algo limitado por el momento (son 50, lanzados en los últimos años), pero desde PlayGiga insisten en que irán añadiendo mensualmente nuevos títulos más actuales. El precio del aparato es de 99 euros e incluye una suscripción por seis meses al servicio. Para más información, pásate por https://blog.playgiga.com/.

Alberto Giles Muro







NBA Live 19. Está muy conseguido a nivel visual, pero su jugabilidad está un escalón por debajo de la saga *NBA 2K* por el momento.

dorada," un misterioso personaje que es capaz de invocar a una bestia enorme. El último personaje está interpretado por el actor Tommie Earl Jenkins, quien ha participado también con su voz en títulos tan relevantes como *Pillars of Eternity II: Deadfire* o *World of Warcraft* y que, en esta ocasión, será el jefe del protagonista de *Death Stranding,* conocido como Sam Porter Bridges e interpretado por Norman Reedus. Sobre su jugabilidad, hay múltiples teorías (algunas de ellas bastante alocadas), pero, por el momento, no hay ni un solo detalle concreto. Conociendo a Kojima, jugará al despiste con nosotros hasta que llegue el lanzamiento del juego, que está confirmado para 2019. No obstante, apúntate esta fecha: 6 de diciembre, ya que está previsto que el juego haga acto de presencia en la gala de The Game Awards 2018. Quizás allí tengamos todos los detalles sobre su lanzamiento y, por fin, podamos conocer algo más sobre su desarrollo.

Jesús Ternillo

Una de regresos y subtítulos en castellano

Saludos, Yen. Soy un fiel lector que os sigue desde los tiempos de la mítica Mega Drive y quería hacerte algunas preguntas.

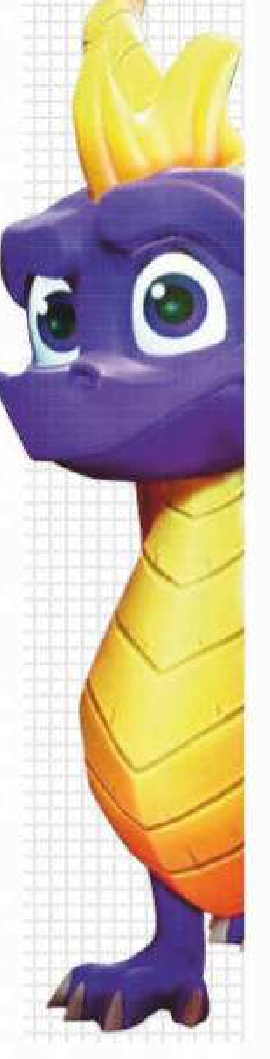
Soy un nostálgico de la saga *Spyro the Dragon* y ya he reservado la trilogía para Xbox One. He escuchado que se ha retrasado y que una causa puede ser el hecho de querer incluir en el blu-ray los tres juegos y no sólo el primero. ¿Sabes algo al respecto?

Discúlpame por suprimir algunas de tus preguntas, pero eran demasiadas y debo dejar espacio a otros lectores. Si estás muy interesado en las que he eliminado, vuelve a escribirme. Vamos al turrón. Respecto a tu primera pregunta, saltó la liebre a raíz de la letra pequeña que figuraba en la web del juego, pero debo puntualizar que Activision nunca ha anunciado ni desmentido oficialmente que dos de los tres juegos de la trilogía de *Spyro* no fueran a estar incluidos en el disco. Dicho esto, la razón oficial de su demora, según Paul Yan, jefe de Toys for Bob, el equipo responsable de *Spyro Reignited Trilogy*, es que el título necesitaba más cariño y cuidado. Dicho de otra forma, necesitaban tiempo extra. De todas formas, espero que, si alguna vez hubo la intención de no incluir todas las entregas en el propio disco, se lo hayan replanteado y finalmente hayan apostado por la opción más razonable. Pronto saldremos de dudas, ya que *Reignited Trilogy* se pondrá a la venta el 13 de noviembre.

Este año, pude adquirir la versión de 2018 de *NBA Live* y la verdad es que, aunque la IA no está muy lograda, creo que, a nivel gráfico, puede tutear a la saga *NBA 2K*. ¿Mejorará este año la jugabilidad? ¿Se plantea EA incluir comentarios en español?

Tienes razón en que, a nivel gráfico, *NBA Live* se ha acercado bastante a *NBA 2K*, pero en lo jugable, para mi gusto, aún esta varios escalones por debajo, debido, entre otros factores, a »

Spyro the Dragon. Fue uno de los grandes plataformas que nacieron en la primera PlayStation. El 13 de noviembre, se publicará la trilogía original remasterizada para PS4 y Xbox One.



DEATH STRANDING TIENE UNA PINTA INCREÍBLE, PERO, A DÍA DE HOY, CONTINÚA SIENDO UNA INCÓGNITA A NIVEL ARGUMENTAL Y JUGABLE

VUESTRA OPINIÓN



Miedo al catálogo de PS

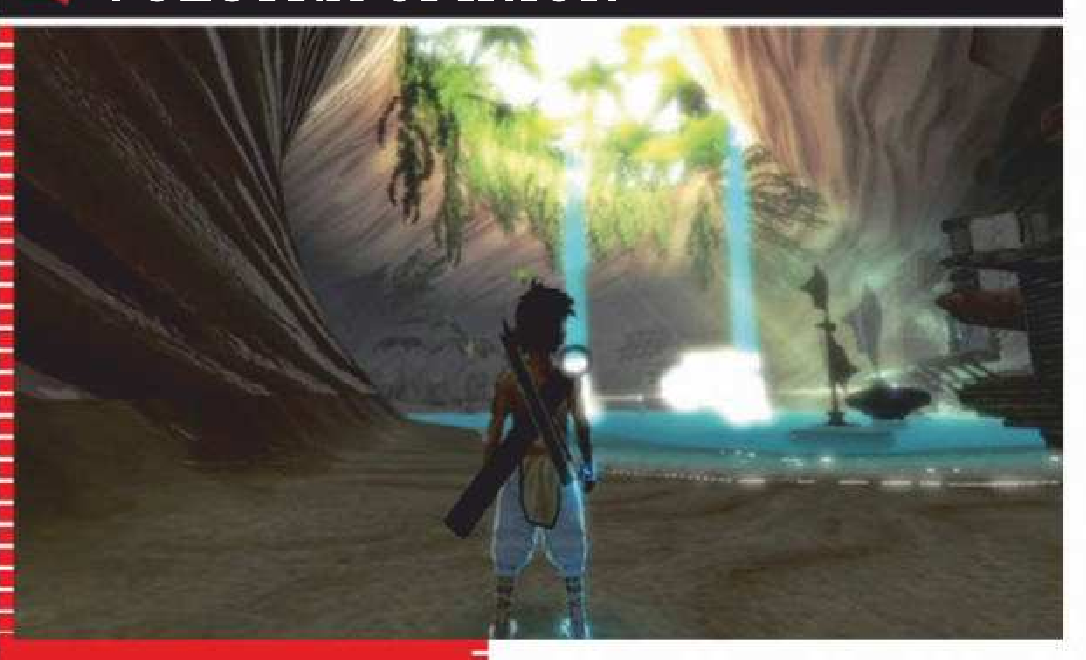
Agustín Álvaro

Esta semana, recibí con gran entusiasmo el anuncio de PlayStation Classic, pero, apenas unos segundos más tarde, un jarro de agua fría caía sobre mí al ver los juegos confirmados. Y es que no entiendo la presencia de *Jumping Flash* en el catálogo. Un juego que ni siquiera sabía que existía, y que nadie (o casi nadie) habría echado en falta en esta situación. Y, aunque éste ya sea un gran juego y más conocido, también me decepcionó la inclusión de *Wild Arms*, ya que es otro sitio ocupado que dejará sin cabida a algún otro título más representativo de esta consola. La primera PS tuvo mucho más que veinte juegos revolucionarios, y es imposible rescatarlos todos para la ocasión. Por eso mismo, me sabe mal que dos de los elegidos ya sean juegos bastante irrelevantes. Y ahora es cuando me viene el miedo de ver si, entre los quince restantes, también nos vamos a llevar más de una sorpresa desagradable. Rezo para que no.

YEN

Discrepo contigo. Yo disfruté de los dos títulos que mencionas y pasé grandes momentos con ellos, sobre todo con *Wild Arms*, por lo que, personalmente, creo que deben estar en esta selección. Entiendo que cada uno tiene su lista de títulos indispensables, pero piensa que la máquina está pensada para todos los públicos, ¿no?

VUESTRA OPINIÓN



El lector desarrollador

Sunforge Studios
Era un crío cuando me introduje en este mundillo, pero, pronto, entendí que lo que realmente quería no era jugar, sino dedicarme a crear videojuegos. Actualmente, tengo entre manos el desarrollo de un videojuego que parece gustar a bastante gente. Está en un punto bastante avanzado y he comenzado a darle visibilidad en redes sociales con la esperanza de que, cuando lance el Kickstarter, alcancemos una cifra que permita terminarlo dignamente. He estado buscando en internet durante semanas formas de publicitar el videojuego, pero, antes de hacer nada, me gustaría preguntaros a vosotros qué pasos me aconsejáis dar. Recibir consejo directamente por vuestra parte sería algo que me encantaría, además de resultarme una fuente 100% fiable. En vuestras páginas, he podido entender un poco mejor el mercado, he podido "estudiar" mecánicas originales, observar estilos visuales e ir definiendo mis propias preferencias. Por ello, debo agradeceros todos estos años de dedicación al mundillo que me atrapó desde bien pequeño. Habéis sido una excelente compañía y seguiréis siéndola durante muchos años más.

YEN
Lo principal es darle visibilidad al proyecto, y en eso es en lo que mejor podemos ayudaros mediante estas líneas. Espero que nuestros lectores se pasen por https://arok-the-game.jimdofree.com/ y, por favor, mantenednos al corriente con los progresos. Mucha suerte.

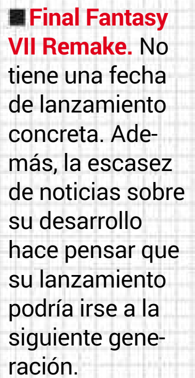
» esa IA algo irregular que mencionas. Por lo que he podido probar, *NBA Live 19* mejora bastante la IA, además de introducir varios avances tanto jugables como en el sistema de control. Sin embargo, la cuestión de los comentaristas en español es un tema pendiente, al que no favorecen las bajas ventas del juego. Esta cuestión quizás cambie en el futuro, ya que las próximas entregas de la saga *NBA Live* serán desarrolladas por un equipo recientemente fundado en Madrid.

¿Hay alguna posibilidad de que, si vende bien, en el futuro veamos un parche de subtítulos en español para la remasterización de *Shenmue*?
Las posibilidades son prácticamente nulas. Para que te hagas una idea, a día de hoy, *Shenmue 1 & 2* ha vendido, según el índice GFK, menos de 5.000 unidades en nuestro país, entre las versiones de PS4 y Xbox One, lo cual es totalmente insuficiente. Creo que sólo el PC va a tener la posibilidad de recibir una traducción, en la que me consta que ya trabajan desinteresadamente algunos fans de la saga.

¿Hay posibilidades de que remastericen *Crash Team Racing* y se incluya como DLC en *Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy*?
Olvídate de que se incluya a modo de DLC, aunque sí hay posibilidades de que se remasterice. De hecho, ha habido varios rumores. Uno de los más insistentes hacía hincapié en que Sumo Digital, responsable de otros títulos de velocidad arcade como *Sonic & Sega All-Stars Racing*, estaría encargándose de programarlo, aunque este rumor fue desmentido por la propia compañía. Por ahora, no hay nada en firme.



Shenmue 1&2. La recopilación que aúna estos dos clásicos de Sega no está cumpliendo las expectativas en términos de ventas, ni aquí ni en otros países.





Final Fantasy VII Remake. No tiene una fecha de lanzamiento concreta. Además, la escasez de noticias sobre su desarrollo hace pensar que su lanzamiento podría irse a la siguiente generación.

¿Saldrá el remake de *Final Fantasy VII* en la actual generación o se irá a la próxima? Os felicito por la revista. Por cierto, lo que más me gusta son los reportajes de contenido transversal, tipo juegos cancelados, consolas que fracasaron, juegos revelación, decepción... Sin más, me despido. Muchas gracias por tu atención.
Las últimas noticias que tenemos sobre su desarrollo llegaron a comienzos del verano por parte de Tetsuya Nomura, que declaraba que el juego había sido presentado de forma muy prematura (en el E3 2015), pero que progresaba más rápido de lo esperado. Aun así, *Final Fantasy VII Remake* ha sido uno de los grandes ausentes del pasado Tokyo Game Show, por lo que se han empezado a escuchar rumores sobre un hipotético retraso más allá de 2019. Quizás cuando *Kingdom Hearts III* llegue a las tiendas tengamos más noticias sobre el futuro del remake de *FFVII*, pero, por el momento, toca tener paciencia. Personalmente, creo que tiene todas las papeletas de irse a la próxima generación o, en el mejor de los casos, convertirse en un título intergeneracional.
David García

Preguntas sobre el séptimo y el octavo arte

Saludos, Yen. Soy un gran aficionado al cine y los videojuegos que os sigue con gran interés desde hace varios años, aunque nunca me he atrevido a escribir hasta ahora. Tengo una PS4, una Switch y varias preguntas relacionadas con juegos que combinan mis dos aficiones, así que espero que estés a la altura.

Me encanta Harry Potter y, además de disfrutar varias veces de las pe-

NBA LIVE 19 VA POR BUEN CAMINO, Y SEGURO QUE PRONTO LA SAGA DE BALONCESTO DE ELECTRONIC ARTS REGRESA A LO MÁS ALTO

lículas, he jugado a todos los títulos creados por EA. ¿Hay alguna posibilidad de que se remastericen estos títulos en las consolas actuales?
Me alegra que hayas decidido escribirme para compartir tus dudas. Vamos a comprobar si estoy a la altura... La verdad es que no hay grandes posibilidades de ver los títulos de *Harry Potter* remasterizados para la actual generación, ya que Electronic Arts perdió la licencia sobre el personaje hace varios años y, actualmente, ni siquiera tiene los derechos para distribuir los juegos originales. Sin embargo, hace poco, se filtró un vídeo de un título nuevo ambientado en el universo de tu mago favorito. El juego en cuestión estaría desarrollado por Avalanche Software, un equipo propiedad de Warner Bros, que es quien posee los derechos del personaje. El título sería *Harry Potter: Magic Awakened* y se trataría de un juego de mundo abierto, que mezclaría rol y acción a partes iguales y en el que usaríamos los hechizos que todos conocemos. Su desarrollo tendría lugar un siglo antes que las aventuras originales de Harry Potter y podríamos visitar enclaves tan representativos de la saga como Hogwarts o el Bosque prohibido. Aunque por el momento nada de esto es oficial, Warner Bros ha eliminado el vídeo de cualquier plataforma de internet, por lo que podemos dar por auténtico el metraje filtrado. Hasta que haya un anuncio, tendrás que tener paciencia, aunque, a tenor de lo visto en el vídeo, te aseguro que el regreso de Harry Potter a los videojuegos va a ser por la puerta grande.

También soy un gran seguidor de Alien y, por consiguiente, adoro *Alien Isolation*, que comparte la ambientación angustiosa y de terror del primer capítulo de la saga. ¿Crees que veremos algún día una continuación?
Personalmente, creo que sí, aunque, por el momento, no hay indicios claros que nos lleven a pensar que un hipotético *Alien Isolation 2* esté en desarrollo. Sin embargo, hay algunos movimientos "sospechosos" en Creative Assembly, responsables de la primera entrega, que se han dedicado a reclutar a varios programadores de diferentes perfiles para desarrollar, según la oferta de empleo, "un shooter táctico en primera persona", por lo que se rumorea que podría ser para desarrollar esta esperada secuela. Al margen de estas especulaciones, sí te adelanto que podrás conocer cómo continúa la historia de *Alien Isolation*, pues acaba de anunciarse la publicación, para el próximo 23 de enero, de una serie de cómics titulada "Aliens: Resistance," que seguirá los acontecimientos del videojuego protagonizado por Amanda Ripley. Si tienes un nivel aceptable de inglés, estoy seguro de que esta alternativa te gustará.

¿Qué me puedes contar sobre *The Quiet Man*, de Square Enix?
Pues te puedo contar que es un título desarrollado por Human Head Studios, los encargados del *Prey* original, y es, básicamente, una experiencia cinematográfica guiada, en la que se entremezclan las escenas de vídeo con partes jugables, apostando en todo momento por el fotorrealismo y evitando así la transición entre película y juego. Tendrá una duración aproximada de tres horas, aunque será aconsejable rejugarlo para conocer sus diferentes finales. Se lanzará el 1 noviembre, tanto para PS4 como para PC, y contará con un precio reducido de lo más atractivo: 14,99 euros.

Germán Ayala Canto



Harry Potter: Magic Awakened. Esta imagen extraída de un vídeo filtrado nos mostraría algunas de las opciones para personalizar a nuestro mago. El nuevo juego del universo de Harry Potter aún no ha sido presentado de manera oficial.

VUESTRA OPINIÓN

Una muerte anunciada

Marcos Teruel
En el número 321 de tu sección, leí una opinión del lector Pablo Ibáñez, que criticaba los métodos de trabajo de Telltale Games. Entonces, debo reconocer que, a pesar de que en parte tenía razón, creía que exageraba la situación y que los errores en las traducciones y determinados fallos en algunos de sus títulos no podían hundir a Telltale, ya que narrativamente estaban a otro nivel. Hoy, mi opinión ha cambiado al conocer el cierre inmediato del estudio, momento en el que he recordado las palabras del mencionado lector. Sólo me gustaría expresar cómo lamento el cierre del estudio y que espero que los trabajadores encuentren pronto otro lugar. Igualmente, espero que los responsables de esta situación no vuelvan a acercarse a una compañía de videojuegos.

YEN
El cierre de Telltale nos ha pillado a todos por sorpresa. Esperemos que los trabajadores —que, según hemos conocido, están en una situación de vulnerabilidad— encuentren pronto algo estable. Sobre la directiva del estudio, voy a ser políticamente correcto, así que lo dejo en un "sin comentarios"...



20 DE NOVIEMBRE ■ DICE (ELECTRONIC ARTS) ■ SHOOTER

Battlefield V





Por David Alonso @Davealonsoh

LA OTRA CARA DEL CONFLICTO

La guerra de los shooter está a punto de estallar. Con *Call of Duty: Black Ops IIII* bien posicionado en el campo de batalla, *Battlefield V* se prepara ya para desplegar su ofensiva más brutal.

Y todo apunta a que el título de DICE no va a escatimar en efectivos para hacerse con esta ya clásica batalla. Una sus principales armas será la campaña para un jugador, que promete estar realmente cuidada. A diferencia de *Black Ops IIII*, que ha centrado todo su contenido en las modalidades online, *Battlefield V* recuperará el formato "Historias de Guerra" que el estudio sueco ya usó en *Battlefield 1*.

De nuevo, viviremos varias tramas independientes entre sí, y que nos permitirán sentir la crudeza de la Segunda Guerra Mundial desde la perspectiva de soldados y civiles cuyos nombres no tienen un lugar destacado en los libros de historia.

La II GM que no te contaron

Esta visión alternativa del conflicto nos trasladará a momentos y lugares que pocas veces hemos visto en otras obras bélicas. Por ejemplo, en el episodio "Nordlys", acompañaremos a una joven de la resistencia noruega que se enfrentará a las tropas invasoras para luchar por el futuro de su país y, en especial, de su familia. Por otra parte, en "Sin Bandera", sabotearemos a los alemanes en un asfixiante desierto del norte de África, aprovechando las habilidades de un criminal británico. Un escuadrón senegalés al auxilio de las filas francesas protagonizará el episodio "Tirailleur", que nos sumergirá en una refriega de máxima intensidad.

Esta gran diversidad de situaciones se ampliará en diciembre con "El último tigre", donde, por primera vez, sentiremos la guerra desde la perspectiva del Eje, con unos soldados alemanes que se cuestionarán qué les motiva a seguir luchando.

Pero el corazón de Berlín durante los últimos días de la guerra no será el único escenario postlanzamiento, ya que DICE ha asegurado muchos meses de contenido extra a través del sistema llamado "Vientos de Guerra". Y lo mejor es que todo será totalmente gratuito, sin DLC o cajas de botín, lo que también garantizará la "igualdad" en los modos online. En este sentido, *Battlefield V* tampoco escatimará en recursos y volverá a ofrecer un enorme número de opciones, entre las que destacarán las intensas batallas de hasta 64 jugadores simultáneos y Firestorm, el esperado modo battle royale, que mantendrá la misma cifra de participantes. Como no podía ser de otra manera, todo este despliegue de contenido se apoyará en el poderoso motor Frostbite, que brillará especialmente en los modelados y en la destrucción de los escenarios. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

La campaña tiene una pinta alucinante, Y los modos online, con el estreno de Firestorm, prometen revolucionar la saga. ¡Y todo sin pagos extra!



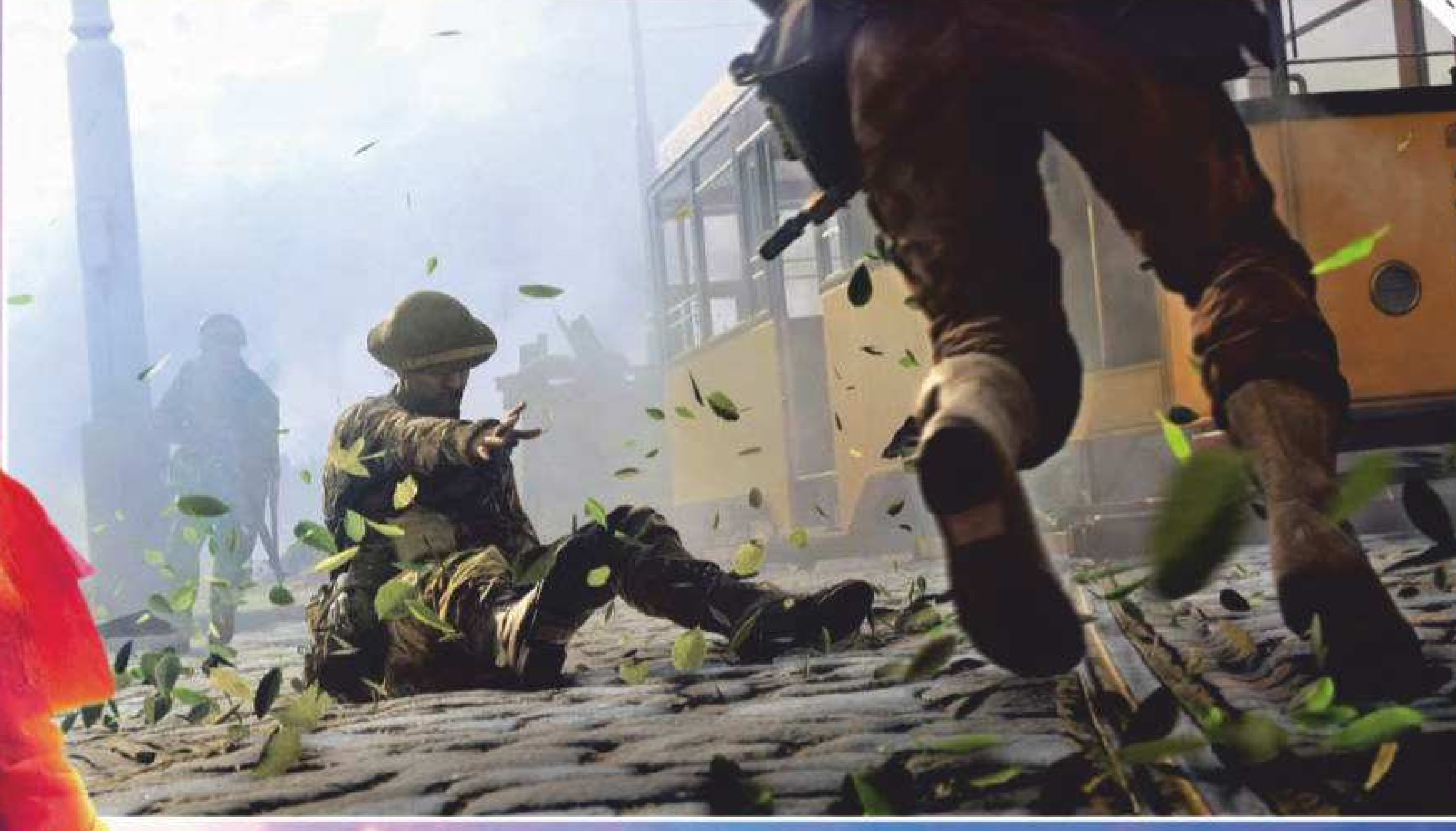
LA RECREACIÓN DE LA LUCHA "ALTERNATIVA" EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL OFRECERÁ MOMENTOS REALMENTE ÉPICOS

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB jokercard
"Tiene una pinta alucinante. Me llamó la atención desde la primera vez que lo vi y, con cada nuevo tráiler o imagen que veo, me gusta aún más."

WEB CPD98
"Es absolutamente espectacular. Y en este juego sí que tiene sentido el modo battle royale. Será el shooter del año, seguramente."

WEB NesT
"¿Otro shooter ambientado en la II GM? Visto lo visto, voy a tener que esperar a la próxima generación para jugar a un nuevo Battlefield."



Las historias de la campaña tendrán una fuerte carga emocional. En todas ellas, viviremos situaciones que mostrarán el lado más humano y personal de los protagonistas de los distintos conflictos en los que estarán inmersos.





LAS CLAVES

1 LA CAMPAÑA. Habrá varias historias "inéditas" e independientes, situadas en distintos momentos y lugares de la Segunda Guerra Mundial.

2 LOS MODOS ONLINE. Sobresaldrán las batallas de hasta 64 jugadores simultáneos, a las que habrá que sumar el nuevo modo battle royale.

3 SIN CAJAS DE BOTÍN. No habrá pase de temporada o micropagos, por lo que todas las actualizaciones serán gratuitas.



Los vehículos volverán a tener gran peso, con intensas refriegas a bordo de acorazados y espectaculares batallas aéreas.



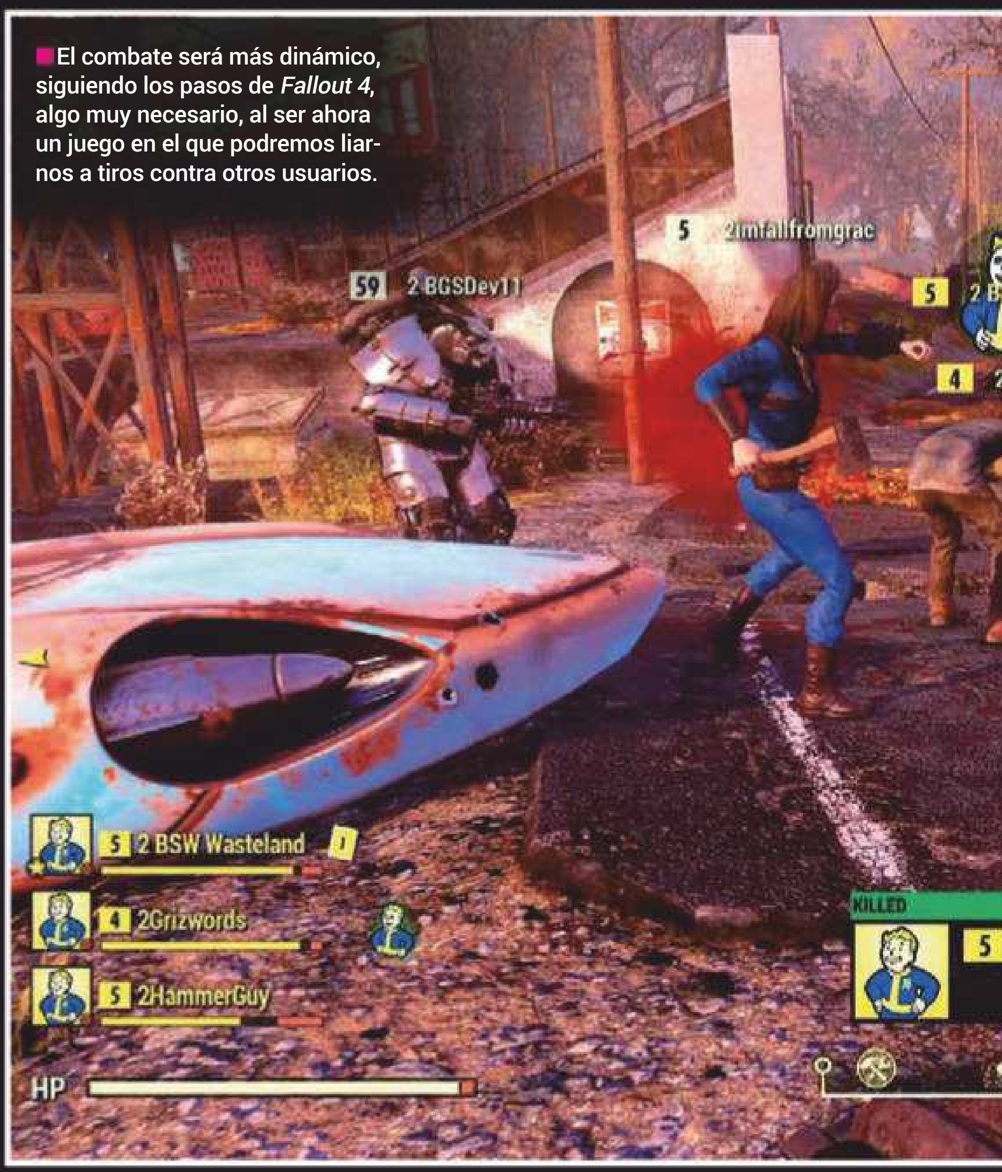
El comportamiento de las armas se está cuidando al máximo. Cada una responderá de forma totalmente realista.





Hacer un grupo para explorar en compañía será una de las formas de garantizar el avance constante a través del hostil territorio de Virginia Occidental.





El combate será más dinámico, siguiendo los pasos de *Fallout 4*, algo muy necesario, al ser ahora un juego en el que podremos liarnos a tiros contra otros usuarios.

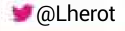


El modo foto y el sistema S.P.E.C.I.A.L. (ahora basado en estadísticas de cartas) serán dos de los puntos fuertes de esta nueva entrega.



14 DE NOVIEMBRE | BETHESDA | ROL

Fallout 76




Por Alejandro Alcolea @Lherot

LLEGA EL COMIENZO DEL FIN DEL MUNDO

F*allout* es de esas sagas longevas de videojuegos que continúan con vida, un referente en los juegos de rol de corte occidental y un ejemplo de cómo reinventarse para seguir sorprendiendo.

Tras el salto a los tiroteos propios de los shooters que vimos en *Fallout 4*, Bethesda ha pensado que debía llevar la saga a un nuevo nivel, y lo hará cruzando la frontera del multijugador online. La compañía no nos tiene acostumbrados a juegos de ese corte social y, con *Fallout 76*, se "estrenará" a lo grande, con una fusión entre narrativa y juego "siempre conectado" que ha descolocado algo a los fans. Sin embargo, parece que no habrá de qué preocuparse. La historia seguirá siendo importante en esta entrega, y daremos un salto al pasado, concretamente a unos 60 años antes del primer juego de la saga. El Refugio 76 se ha abierto algo más tarde de lo deseado y sus habitantes son los que deben empezar con la reconstrucción. Exploraremos, así, un mundo en el que las criaturas mutantes han vagado a sus anchas durante veinticinco años, y en el que seremos los primeros humanos en ver la luz del sol tras la guerra.

El Yermo, en compañía

La ambientación será la excusa perfecta para mostrar un mundo sin NPC (personajes controlados por la máquina), de modo que el resto de humanos que encontremos serán personas de carne y hueso. Sí, *Fallout 76* será un juego "siempre conectado" en el que los personajes serán otros jugadores. Podremos pactar con ellos para ex-

ES ARRIESGADO, PERO, SI FUNCIONA EL MULTI, PUEDE SER UN GRAN SALTO PARA LA SAGA



LAS CLAVES

1 **VIRGINIA.** El mapa será cuatro veces más grande que el de *Fallout 4*, así como más rural y salvaje, para transmitir la sensación constante de supervivencia.

2 **ONLINE.** Habrá PvP (jugador contra jugador), y podremos ser asesinos que acaben con jugadores que no quieren luchar, o pacíficos exploradores del Yermo.

3 **ASENTAMIENTOS.** Podremos crear campamentos que tendremos que defender. Podremos ser crueles y destruir el de otro jugador usando bombas nucleares.

Aunque los peores monstruos serán los otros jugadores, no faltarán a su cita las criaturas horribles fruto de la radiación tras la devastación nuclear.

plorar juntos, pero también empezar tiroteos para robar su botín (basura) y tener más recursos para nuestra aventura. Esa sensación de peligro contante, debido a la presencia de otros humanos y de las criaturas, nos permitirá vivir una experiencia 100% *Fallout*, según sus responsables. Eso sí, también podremos jugar de forma pacífica. Si os estáis echando las manos a la cabeza porque amáis la saga y creéis que la han cambiado demasiado, no temáis. Aunque no habrá personajes que nos manden misiones y nos descubran los secretos del juego, sí habrá una historia que tendrá un principio y un final, además de las herramientas de construcción para construir refugios vistas en *Fallout 4*. Falta por ver qué tal le sienta el multi constante a la saga, cómo funciona el VATS en tiempo real y si la presencia de otros jugadores no termina agobiando, pero lo que está claro es que estamos ante el *Fallout* más ambicioso hasta la fecha. Y eso es decir mucho.

PRIMERA IMPRESIÓN

Historia, multijugador, toneladas de exploración, una futura opción para mods tanto en consola como en PC... Promete ser un juego muy completo.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Un Tal Lucas
"Cerrad la boca y... ¡tomad mis chapas de botellas!"

WEB NesT
"Qué ganas le estoy cogiendo a este juego. Si Bethesda es capaz de hacer una buena combinación entre MMORPG y craft & survive, puede ser un tremendo juego para echarle horas con amigos. Esperemos que no la fastidien."

WEB Eyk
"Lo que deberían haber hecho es un Fallout tradicional con cooperativo online, aunque yo ni eso hubiera querido. Bastantes juegos online existen ya como para que los pocos juegos que quedaban exclusivamente 'single player' los conviertan también en eso."

■ 16 DE NOVIEMBRE ■ GAME FREAK (NINTENDO) ■ ROL

Pokémon: Let's Go, Pikachu-Eevee

■ Por Alejandro Alcolea  @Lherot 

UN SOPLO DE AIRE FRESCO EN LA SAGA

La saga *Pokémon* volverá a una pantalla grande gracias a la versatilidad de Switch, y la primera parada será un juego que mezclará tradición con mecánicas del exitoso *Pokémon Go*.

Pokémon: Let's Go llegará en dos ediciones, como es habitual en la serie. La historia será idéntica, aunque habrá algunos elementos exclusivos de cada versión, como el compañero (Eevee o Pikachu) o las criaturas exclusivas (Bellsprout, Vulpix y Meowth en la versión de Eevee, y Oddish, Sandshrew y Growlithe en la de Pikachu). Aunque choca ver versiones con el nombre de dos pokémon, no es ese el mayor cambio de esta entrega, sino sus mecánicas basadas en las de *Pokémon Go* para móviles. Olvidad los combates contra pokémon salvajes: ahora, la manera de capturar pokémon será lanzando pokéballs, al más puro estilo de *Pokémon Go*.

Pokémon Amarillo, ¿eres tú?

Esto significa que ya no tendremos que debilitar a las criaturas antes de añadirlas a nuestra colección. Y, para que todo sea más inmersivo, se pondrá a la venta, en un pack o por separado, Poké Ball Plus, un periférico que incorpora un joystick, dos botones (sustituyendo al Joy-Con) y un sensor de movimiento que detectará cuándo "lanzamos" la bola. También tendremos combates contra otros entrenadores siguiendo el esquema clásico de la saga (cuatro movimientos por pokémon) y elementos que nos sonarán de diferentes entregas, como las megaevoluciones o las técnicas secretas. También habrá nuevos movimientos para Eevee y Pikachu y, además, podremos personalizarlos con diferentes elementos cosméticos. Todo eso, en un entorno que muchos estaréis deseando volver a recorrer. Nos moveremos por la región de Kanto, la que conocimos en *Pokémon Rojo, Azul* y *Amarillo*, y podremos disfrutar de una historia totalmente nueva en la que deberemos detener a los que usan a los pokémon con fines malvados. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Un cambio radical en la jugabilidad clásica de la saga que resultará una curiosa mezcla entre la primera entrega de 1999 y lo visto en *Pokémon Go*.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Akira
"Sigue siendo lo mismo, pero con distinto sombrero. Lo único que han cambiado es la captura de Pokémon, y lo han simplificado."

WEB Rolonoa
"Si querían que sintiéramos lo mismo que con el original, deberían haber dejado los combates aleatorios, y no sólo contra los entrenadores..."

WEB Kainen
"No entiendo por qué hay decepción por este juego. Yo lo veo supergenial, ya que me quedé en la cuarta generación y volver a los primeros Pokémon me parece genial. Encima, tiene un aspecto excelente, y lo de la pokéball mola mucho."



Aunque no habrá combates contra pokémon salvajes, sí tendremos que luchar contra otros entrenadores o contra los pokémon legendarios. Será la única forma de atraparlos.

Meltan es un nuevo pokémon de tipo acero que simboliza la unión entre *Pokémon Go* y *Pokémon: Let's Go*. Para que nos acompañe en Switch, tendremos que capturarlo antes en el juego de móvil.







Las estadísticas seguirán siendo importantes a la hora del combate, y podremos potenciarlas con diferentes consumibles.

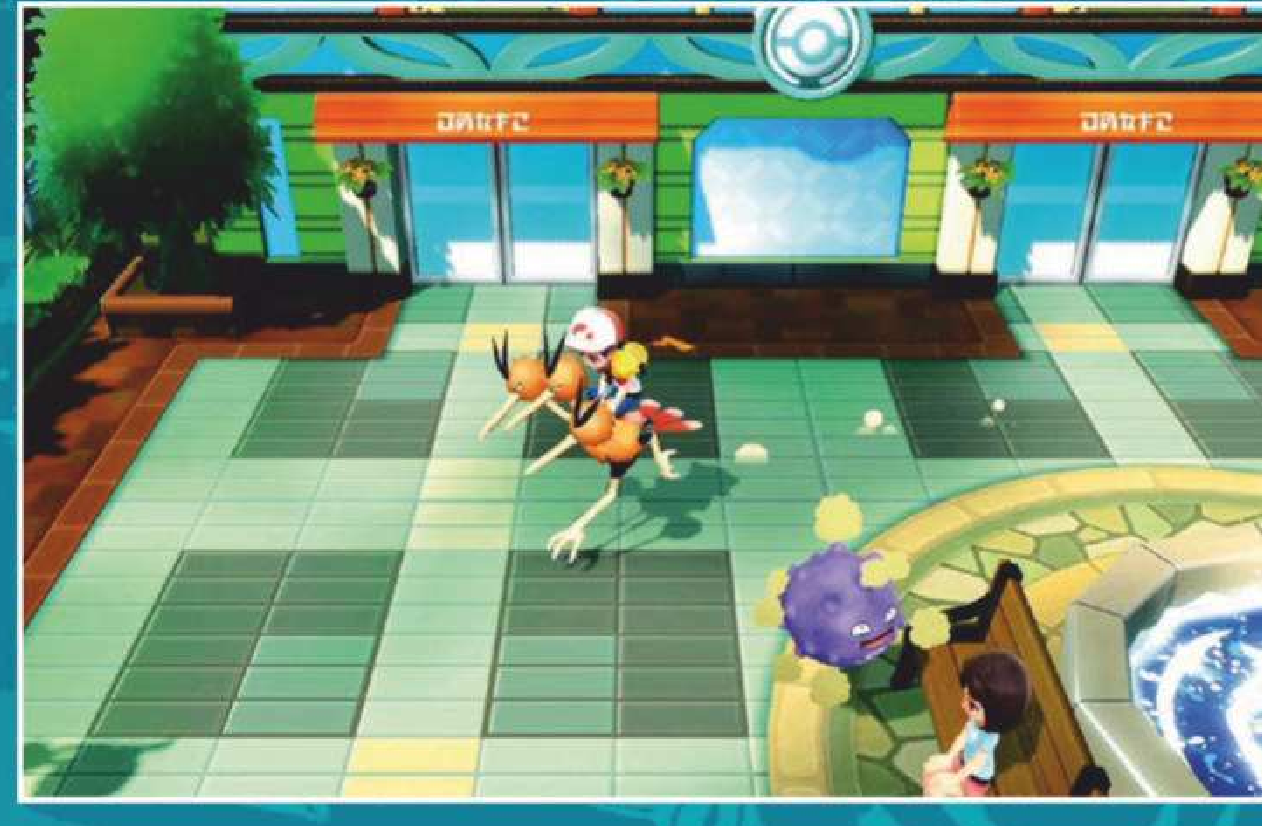
LAS CLAVES

1 **KANTO.** Vuelve una de las zonas más queridas por los amantes de la saga, fiel a la original y con un apartado visual de la actual generación.

2 **FUSIÓN.** Mecánicas de *Pokémon Go* con elementos más tradicionales de la saga: será una mezcla única que quiere atraer a todos.

3 **COOPERATIVO.** Cada jugador con un Joy-Con, podremos capturar pokémon y combatir contra otros entrenadores como nunca.

TRADICIÓN Y NOVEDAD SE FUSIONAN EN ESTE JUEGO DE POKÉMON PARA SWITCH



El apartado gráfico, totalmente renovado, hará que explorar Kanto sea una experiencia fantástica. Además, nos da una pista del camino que se pretende seguir en Switch.

■ 13 DE NOVIEMBRE ■ IO INTERACTIVE (WARNER BROS) ■ AVENTURA

Hitman 2

■ Por Alejandro Alcolea  @Lherot



CON LA MUERTE IMPRESA EN LA NUCA

H*itman* es una de las sagas de videojuegos más queridas y el Agente 47, sin abrir la boca, uno de los personajes más carismáticos. Es camaleónico y elegante, tiene un estilo a la hora de cumplir su misión... y se ha vuelto a poner la chaqueta para hacer lo que mejor se le da: matar sin ser visto.

Tras la ruptura entre IO Interactive (el estudio responsable de la saga) y Square Enix (compañía que editó las últimas entregas), parecía que el futuro de la saga estaba en peligro. Sin embargo, reconvertido en un estudio independiente y con apoyo de Warner Bros Games, IO volverá a acercarnos una nueva aventura del Agente 47, que recogerá las bases del anterior juego y corregirá algunos errores. Bueno, el mayor "error". Y es que *Hitman* se lanzó como un juego episódico, en el que cada capítulo era un gran caso. La profundidad de cada nivel era impresionante y teníamos muchas formas de completar la misión, pero el modelo de negocio confundió a los usuarios. Ahora, *Hitman 2* se lanzará de manera "completa", lo que significa que tendremos los seis escenarios del juego disponibles desde el principio. Así, no habrá que esperar a que la compañía termine de desarrollar el siguiente para retomar la aventura.

Conviértete en un fantasma

La jugabilidad de *Hitman 2* será muy parecida a la de la primera entrega. Cada escenario tendrá diferentes niveles de profundidad y un enemigo final al que tendremos que liquidar. Cómo lo hagamos será cosa nuestra. Y es que, si en *Hitman* ya teníamos muchas herramientas y posibilidades para completar cada encargo, IO Interactive promete que eso se multiplicará en la secuela. Podremos ir "a lo loco" para terminar la misión lo antes posible, pero también podremos estudiar el escenario de forma meticulosa para ver si hay seguridad, si hay un conducto por el que colarnos o si podemos utilizar a los asistentes a un evento para volvernos "invisibles" y llegar hasta nuestro objetivo, liquidarlo de forma silenciosa y huir antes de que alguien se dé cuenta de lo que ha pasado. No faltarán a su cita los trajes, una divertida manera de colarnos en las fiestas que refuerza esa camaleónica faceta del Agente 47. Como decimos, la forma de eliminar al objetivo la decidiremos nosotros, ya que, en este "sandbox de asesinato", el estudio pone las herramientas y nosotros decidimos cómo usarlas.

Además de las misiones en solitario, tendremos un modo multijugador denominado Ghost. El planteamiento es bastante interesante, ya que se trata de un multijugador online para dos personas en el que cada una empezará como un Agente 47. Podremos ver al fantasma del otro, pero no influir en su partida. El objetivo será eliminar a cinco objetivos, de modo que ganará el primero en conseguirlo. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Enorme, más completo y con multijugador. *Hitman* quiere volver a lo grande, y tiene buenos argumentos.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Nanaky91
"Siempre me ha parecido un poco repetitivo. Al final, consiste básicamente en ir robando trajes hasta que te puedes pasear por el mapa."

Barbero Mick
"Me atrae, y eso que todavía no he jugado al primero por el tema de que se ha vuelto muy raro en cuanto a comprar capítulos y demás..."

WEB Wicky_507
"Una pena, lo de lanzar la primera parte a trozos... lo mató. Los que no lo hayáis jugado, que sepáis que es una maravilla."

CORREGIRÁ EL MAYOR ERROR DEL HITMAN ANTERIOR, ES DECIR, SALDRÁ COMPLETO DESDE EL PRIMER DÍA

Hazte con la Ed. Gold, que incluye contenido digital adicional. Y llévate con cualquier versión un exclusivo set de pulseras.

*Ed. Gold: 1.000 unidades.
*Set de pulseras: 2.000 unidades.



■¿Con un puñal en la espalda o a larga distancia? Nosotros decidimos cómo acabar con el enemigo. La variedad de posibilidades aumenta la rejugabilidad de cada misión.

■Estudiar el escenario y ser creativos nos ayudará en la tarea. ¿Preferís pasar inadvertidos entre la multitud o disfrazaros de flamenco gigante?







■En el modo online Ghost, veremos cómo el otro jugador acaba con los mismos objetivos que nosotros. Habrá que correr.

LAS CLAVES

1 SANDBOX. Las herramientas para acabar con el enemigo estarán ahí y nosotros decidiremos cómo afrontar cada una de las seis misiones.

2 DISFRACES. Algunos son un poco ridículos, pero disfrazarnos "de lo que sea" nos ayudará a infiltrarnos tras las líneas enemigas sin problemas.

3 MULTIJUGADOR. Su modo competitivo asíncrono puede darle mucha vidilla al juego. Cada objetivo se definirá de forma aleatoria.



■Si se nos atraganta un caso, podremos seguir los pasos del fantasma del otro jugador y "copiarle" sus movimientos.



SMARTPHONE

Galaxy Note 9

El smartphone que quiere ser tu cámara, tu ordenador... y más

COMPAÑÍA Samsung **PLATAFORMA** Android
PRECIO Desde 1.009 € **WEB** *www.samsung.com/es/smartphones/galaxy-note9*

Equipado con 6 GB de RAM, un procesador un 55% más rápido, una GPU o gráfica un 23% más potente (respecto al Note 8) y una batería de 4.000 mAh, el Galaxy Note 9 se presenta como un todoterreno al que resulta difícil ponerle "peros". Sólo hace falta arrancar la versión Android de *Fortnite* para comprobar que nada de lo que promete cae en saco roto, incluido su sistema de refrigeración por agua y carbono, que reparte de manera eficiente el calor sin que el dispositivo llegue a quemar. El juego se mueve de fábula, y con un notable despliegue visual. Quién lo iba a decir, ¿eh? Pues eso es sólo el principio...

Como sus precursores, Note 9 es un monumental terminal, en esta ocasión con pantalla "infinita" de 6,4 pulgadas que deja unos marcos muy reducidos y una resolución WQHD+ (2.960 x 1.440 px), capaz, además, de mostrar contenido HDR, por ejemplo, de Netflix. Las novedades siguen por el S-Pen, el famoso "lápiz", que, en esta ocasión, cuenta con batería, con autonomía de 30 minutos, que nos permite controlar a distancia algunas funciones, como, por ejemplo, la reproducción de música, pasar las diapositivas de una presentación o disparar una foto, sin olvidar su función principal: tomar notas a mano, para lo que es capaz de detectar más de 4.000 niveles de presión. Los resultados son impresionantes, tanto como que lleve DEX integrado en el propio teléfono, lo que nos permite usar un adaptador USB-C a HDMI para que el teléfono se convierta en un capaz ordenador multitarea conectado a un monitor (antes, era necesaria una base DEX independiente). ¿Y hemos hablado de la autonomía? Da igual el "tute" que le metas: con más de 6 pulgadas de pantalla y un uso intensivo, al terminar el día, te quedará batería. El sonido estéreo también ha mejorado, gracias a los altavoces creados en colaboración con AKG y la inclusión de Dolby Atmos. Sigue teniendo certificación IP68 (resistente al agua y sumergible) y cuenta con unas cámaras similares a las del S9 Plus, capaces de grabar en 4K, en modo superlento...



Galaxy Note 9 se vende en varios "sabores", incluido almacenamiento interno de 512 GB (ampliable vía SD con otros 512 GB para conseguir hasta 1 TB), que te será de gran utilidad si vas a tomar muchas fotos, grabar en 4K...

VALORACIÓN **Es caro, pero, sin duda, es uno de los mejores teléfonos de 2018. Rendimiento, cámaras, batería... Lo tiene todo.**

ALTERNATIVAS

Si buscas lo mejor de lo mejor, estos terminales no te defraudarán, ya sea por su cámara, su diseño, su potencia... Todos ofrecen un gran equilibrio.



HUAWEI P20 PRO
PRECIO Desde **649 €**



GOOGLE PIXEL 2 XL
PRECIO Desde **700 €**



iPHONE XS MAX
PRECIO Desde **1.300 €**

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



MANDO

Raiju Ultimate

Por fin, el mando "elite" que PlayStation 4 merecía

COMPAÑÍA Razer **PLATAFORMA** PS4 y PC
PRECIO 199 € **WEB** *www2.razer.com/es-es*



Hace un par de años, Razer lanzó su mando "élite" con licencia oficial para PS4, un pad orientado a los eSports, con botones y gatillos extra y opciones de configuración que, aunque nos gustó, tenía aspectos mejorables. Su sucesor parte del mismo concepto, pero subsanando casi todos los errores del modelo original. Para empezar, cuenta con un selector que nos permite jugar con el pad conectado por cable a PS4, a PC o por Bluetooth. Cuenta con cruceta y sticks intercambiables, con distintas alturas y formas (cóncavos y convexos, cruceta de una pieza...), lo que permite configurar el mando a nuestro gusto. La respuesta es exquisita, con unos sticks sin zonas muertas y de precisa respuesta, que, además, podemos configurar a fondo desde la app para móvil, al igual que otras características del mando, como la luz Chroma o la función de cada botón. También se puede configurar desde el pad, gracias a los cuatro botones inferiores, que permiten cambiar entre cuatro perfiles y editarlos, bloquear el uso de cada botón... En total, ofrece cuatro botones extra (dos entre los botones L y R) y dos en la parte trasera, así como un bloqueo de gatillos que reduce su recorrido. Pero lo mejor es que los botones ya no son mecánicos, algo que se traducía en un sonoro "clic" cada vez que los pulsábamos (aquí, la tecnología es mecatáctil, más silenciosa). El mando es algo más grande, pero sigue siendo muy cómodo y ergonómico... y caro.

VALORACIÓN No todo el mundo está dispuesto a pagar 199 euros por un mando, pero, si buscas el mejor mando personalizable para PS4, lo tienes delante. No sólo por los botones extra o las piezas intercambiables: como todo lo que hace Razer, derrocha calidad por todas partes.

AURICULAR

BackBeatGO 810

Paso a la bestia del sonido y la autonomía

COMPAÑÍA Plantronics **PLATAFORMA** Bluetooth **PRECIO** 149,99 € **WEB** *www.plantronics.com/es*

Aunque marcas como Beats se han llevado la fama, otras ofrecen mejor calidad de sonido y funcionalidad a mejor precio. Una de ellas es Plantronics, con su línea BackBeat, bajo la que acaban de lanzarse los BackBeatGO 810. Este nuevo modelo, más pequeño y compacto que la gama alta de la línea, cuenta con altavoces de 40 mm, y sorprende, en primer lugar, por ser una bestia de la autonomía, al dar hasta veintiocho horas de reproducción continua con los modos ANC (o cancelación activa de ruido) desactivados. Con ellos activos, conseguirás veintidós horas, una cifra notable (y con carga rápida, pues, en diez minutos, da tres horas de autonomía). Y lo mejor de todo es que suenan casi igual que los BackBeat 2 (249 euros), al crear un espacio acústico amplio, con unos graves contundentes e impresionantes, y unos medios y agudos equilibrados y nítidos. Los propios cascos cuentan con todos los controles integrados (volumen, play y pausa...), aunque, con la app de Backbeat, es posible ajustar otros valores, como los dos niveles de ANC (uno alto y otro bajo, dependiendo del ruido ambiente), elegir entre dos ecualizaciones o incluso actualizar el auricular de forma inalámbrica (sólo se echa en falta más libertad en el ecualizador). Son detalles que diferencian a los mejores de los más conocidos...

VALORACIÓN De los mejores auriculares BT que puedes encontrar por debajo de los 150 euros, en sonido, autonomía...



Cómodos, ergonómicos, ligeros (189 gr.), con micro incorporado... Los GO 810 son una maravilla en este rango de precio.

HEADSET

Elite Pro 2 + Superamp

De los mejores auriculares con cable para jugar... y más

COMPAÑÍA Turtle Beach **PLATAFORMA** PS4, Xbox One y PC **PRECIO 249,99 €** **WEB** *https://es.turtlebeach.com/*

En 2016, Turtle Beach lanzó los primeros Elite Pro, unos auriculares gaming de alto rendimiento orientados al mundo de los eSports. Eran espectaculares e introdujeron novedades tales como los estándares ProSpecs y el gel AeroFit, que logran que las gruesas almohadillas no resulten molestas a los jugadores con gafas y no den calor (siguen presentes en los Pro 2). Además, lanzaron accesorios, como el Elite Pro TAC, una unidad de control para ajustar los parámetros de audio mientras jugábamos, o un micro más sensible. Tomando nota de los aciertos y los errores, Turtle Beach ha lanzado sus sucesores, en los que no faltan novedades.

Desde el punto de vista de diseño, los Pro 2 son parecidos a los primeros Elite (cuentan con los altavoces Nanospeak de 50 mm, las gruesas almohadillas que aíslan del ruido exterior siguen presentes...), aunque hay cambios. El primero es que la diadema ahora es metálica. También cuenta con sistema de tapas metálicas, que permiten personalizar los auriculares. Y han desaparecido los tonos naranjas del primer modelo para ofrecer un look más serio (negro y cromado para la versión PS4, blanco y negro para la de Xbox One). Sonar siguen sonando de muerte, con un sonido equilibrado que los hace aptos para escuchar música, ver pelis... El micro captura nuestra voz nítida, eliminando ruidos externos.

La gran novedad viene por la parte del Superamp, un pesado dial que nos permite ajustar el volumen del auricular. Se puede conectar por óptico a la consola y así obtenemos un logrado efecto envolvente. Además, podemos conectar nuestro teléfono por bluetooth al Superamp, lo que nos permite configurar el sonido vía app (más cómodo que en PC) y crear perfiles por juego, así como poder escuchar la música del móvil mientras jugamos. Ofrece casi la misma funcionalidad que el Pro TAC, sólo que sin pagar los 150 euros extra que costaba al principio. Uno de los mejores auriculares de 2018, aunque eso sí, cableado (incluye todos los cables, y con buena longitud). ■

VALORACIÓN Si compras tus auriculares por el sonido, los Elite Pro 2 están entre los mejores modelos del mercado. Son caros, sí, pero valen para todo.





Su calidad de sonido y sus múltiples opciones de conexión los convierten en una gran opción para jugar, escuchar música o ver pelis.

ALTERNATIVAS

Si buscas un modelo con cable, que puedas usar para jugar y mucho más (ver películas, escuchar música...), éstos, con precios variados, ofrecen un sonido equilibrado.



CORSAIR HS50
PRECIO Desde 59,99 €

HYPERX CLOUD II
PRECIO Desde 99,99 €

ELITE PRO + PRO TAC
PRECIO Desde 249,99 €



BATERÍA EXTERNA

Gulikit Power Bank

Ponle la "mochila" a tu Switch

COMPAÑÍA Gulikit **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** Desde 35 € **WEB** www.gulikit.com

Lo llevamos diciendo desde su lanzamiento: uno de los pocos problemas que tiene Switch, en modo portátil, es su batería. Los 4.310 mAh dan para 3-4 horas en el mejor de los casos y, aunque cientos de power banks o baterías externas son compatibles y prolongan el tiempo de juego, sólo una se "adapta" verdaderamente a la consola. Nos referimos a este modelo de Gulikit, que, aparte de la batería de 10.000 mAh con carga rápida, trae algún extra interesante. El primero es que cuenta con una pieza que se acopla como un guante a la parte trasera de la consola, y que nos permite enganchar la batería fácilmente. Esto, junto al cable de carga incluido, que tiene la longitud exacta para llegar al puerto USB-C de Switch, nos permite tenerla conectada y seguir jugando cómodamente, algo que con otras baterías, por el peso y el cableado, no sucede. Una solución inteligente para seguir jugando con Switch diez horas.

VALORACIÓN Compacta, bien diseñada y funcional. Una de las mejores power banks para Switch.



Así queda acoplada esta batería externa a la parte trasera de Switch. Ni los cables ni la batería molestan...



CONSOLA

Neo Geo Mini

Por y para fans de Neo Geo

COMPAÑÍA SNK **PLATAFORMA** Neo Geo
PRECIO Desde 129,99 € **WEB** www.shinestar.es/

Con el diseño de una cabina arcade, SNK revive su recordada plataforma, en esta ocasión con 40 juegos en memoria (*KoF*, *Metal Slug*...) y una interfaz que nos permite alterar algunas opciones, subir o bajar el volumen... Desde el punto de vista del diseño, el mueble es una pasada: pegatinas para personalizar la "maca", una pantalla supernítida y con buenos ángulos de visión, un sólido stick, los cuatro botones A-B-C-D... Pero hay pequeños detalles que afean el resultado final. Los más graves son que el stick peca de tener mucho recorrido y tarda en volver a la zona neutra, algo que no es ideal para los juegos de lucha; y que no tiene batería (sólo trae un cable USB para enchufarla) y la salida de vídeo empasta la señal. Si quieres jugar a dobles, o con un pad, toca pasar por caja. Lo mismo si quieres otras pegatinas para personalizarla...

VALORACIÓN Aun con defectos, si eres fan de Neo Geo, te costará resistirte a sus encantos.

TARJETA DE SONIDO

Sound BlasterX G6

Potencia el sonido de todas tus consolas y PC

COMPAÑÍA Creative **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** 149,99 € **WEB** https://es.creative.com



Este híbrido entre tarjeta de sonido USB, amplificador (X-amp, no presente en su precursora, la G5) y DAC, o conversor de digital a analógico, nos permite sacar el mejor sonido posible de nuestra consola (Nintendo Switch incluida) para disfrutarlo a lo grande con cascos (también con pelis y música). Tan sólo tienes que conectar tu consola, PC o móvil por cable óptico o conector 3,5 mm, y la "cajita" se encarga de tratar el sonido para que el resultado en los cascos sea superior. Además, cuenta con un dial para regular el volumen del sonido y del micro, selector de ganancia con tres posiciones, modo Scout (para escuchar mejor efectos como los pasos en shooters), modo SBX para crear sonido envolvente, decodificador de Dolby Digital... Y todo, en un pequeño dispositivo que cabe en la palma de la mano. Lo único negativo es que no trae todos los cables (por ejemplo, para sacar el sonido de Switch) ni un cargador (requiere alimentación externa).

VALORACIÓN Una versátil cajita que mejorará un 200% el sonido de tus consolas, PC y dispositivos multimedia. Eso sí, como suele suceder siempre, el "do" de pecho lo da especialmente en PC, usando el software Sound Blaster Connect.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y

Totaku Conker & Banjo Kazooie

Dos iconos de Rare se suman a la línea Totaku

Disponibles a partir del 16 de noviembre, y exclusivas de GAME (como el resto de la línea Totaku), estas dos figuras recrean a los protagonistas de los inolvidables clásicos de Rare para Nintendo 64: la borrachina ardilla Conker y el dúo Banjo y Kazooie. Ambas tienen una altura aproximada de 10 centímetros y están numeradas como las 27 y 28 dentro de la colección.

A LA VENTA EN ***www.game.es***

Jersey Spyro the Dragon

Para frioleros sin miedo a dar la nota por la calle

Numskull acaba de ponerse en cabeza de la disputada carrera por confeccionar el jersey navideño más chirriante con este "ugly sweater" (así lo han bautizado en su web) dedicado a *Spyro the Dragon*. Estará disponible a finales de octubre en nueve tallas distintas (desde la 2XS hasta la 4XL), para que toda la familia pueda rendir homenaje al dragoncete de Activision.

A LA VENTA EN ***www.geekstore.com***

WWE 2K19 Edición Wooooo!

Una edición a la altura del mismísimo Ric Flair

La franquicia de lucha libre de 2K ha regresado al cuadrilátero con varias ediciones. La más espectacular, y deseada, es esta Wooooo!, que incluye, además del juego, el pase de temporada, contenido exclusivo de WWE Supercard, una placa conmemorativa con un trozo de tela de la bata de Ric Flair, un muñeco Funko suyo (exclusivo) y el anillo WWE Hall of Fame.

A LA VENTA EN ***www.game.es***



Casco Black Panther

El traje futurista y sus garras no vienen incluidos

Hasbro sigue alimentando nuestro fetichismo con las películas Marvel y, en esta ocasión, nos presenta el casco del mismísimo Black Panther. Cuenta con luces (alimentadas por tres pilas AA, no incluidas) y visores que se pueden subir y bajar. Está diseñado para adultos, pero siempre puedes decir en la tienda que es para tu hermano pequeño...

A LA VENTA EN *www.impactgame.es*

Estatuas AC Odyssey

Kassandra y Alexios, en PVC por obra de Ubicollectibles

Las estrellas del último *Assassin's Creed* han sido recreadas en PVC con el máximo detalle a manos de la propia Ubisoft. La figura de una acechante Kassandra tiene una altura de 29 centímetros, mientras que la de Axelios, en pleno salto, mide 32 centímetros. La de Kassandra puede intercambiarse por la de Alexios de la Pantheon Edition.

A LA VENTA EN *www.impactgame.es*

Set Pac-Man para ensaladas

Para que luego digan que los jugones no comemos sano

Porque no todo van a ser figuritas y camisetas, este mes os presentamos este simpático set de cocina, bautizado como Chef Arcade. De factura alemana, este juego de cucharones para remover y servir ensaladas (o lo que os apetezca) reproduce en madera pulida la icónica estampa del comecocos y uno de sus fantasmas.

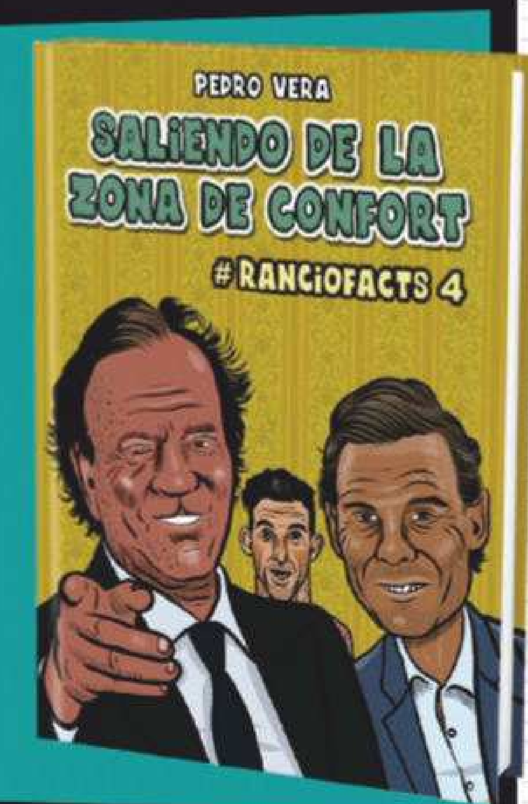
A LA VENTA EN *www.solopixel.es*

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

SALIENDO DE LA ZONA DE CONFORT: RANCIOFACTS 4

AUTOR Pedro Vera **EDITORIAL** Astiberri
PRECIO 18 € **PÁGINAS** 112 **FORMATO** Rústica con solapas

Pedro Vera sigue disecciondo la cultura de "lo rancio" en las páginas de El Jueves, y sus últimas entregas han sido recopiladas en este cuarto volumen (los anteriores fueron publicados, con gran éxito de ventas, en 2014, 2015 y 2016). Una vez más, las viñetas de Vera se convierten en un espejo en el que vemos reflejada nuestra parte más cuñada. En "Saliendo de la zona de confort", no se salva nadie: ni tus padres, ni tus hermanos, ni tus colegas... ni tú mismo, por supuesto. Como dice Julio Iglesias en la portada: "¡Y lo sabes!".





LA IMPOSIBLE PATRULLA-X: LA SAGA DE FÉNIX OSCURA

AUTORES Byrne, Claremont **EDITORIAL** Panini Cómics
PRECIO 25 € **PÁGINAS** 232 **FORMATO** Tapa dura

Aunque ha sido editada en España un buen número de veces, siempre es una alegría reencontrarse con una de las sagas más legendarias de los X-Men. Ya fue adaptada a la gran pantalla "de aquella manera" en 2006, y volverá a suceder en 2019. Será difícil que logren replicar la grandeza del cómic de Chris Claremont y John Byrne, pero no perdamos la fe.

LO MEJOR DE SIR TIM O'THEO

AUTOR Raf **EDITORIAL** Bruguera
PRECIO 25,90 € **PÁGINAS** 232 **FORMATO** Tapa dura

Adiós a nuestras esperanzas de recibir un integral del inolvidable Sir Tim O'theo, pero al menos nos llega este tomo, que recoge las cinco aventuras largas creadas por el dibujante Raf y el guionista Andreu Martín. Añade una más respecto al tomo que RBA editó en su día, así que, si te lo perdiste entonces, no dejes escapar esta nueva oportunidad.



MÚSICA

BSO SAMURAI SPIRITS

De golpe y porrazo, SNK nos ha alegrado el otoño al distribuir por Spotify 32 bandas sonoras de sagas tan míticas como *The King of Fighters, Metal Slug, Art of Fighting* o *Samurai Shodown* (conocida en Japón como *Samurai Spirits*). Hemos elegido este última, pero os costará elegir entre tanta joyaza.

PRECIO Gratis ***Spotify***



BSO ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Disponible tanto en Apple Music como en iTunes, la banda sonora del último *Assassin's Creed*, compuesta por The Flight y Mike Georgiades, os transportará a la antigua Grecia a través de 56 cortes distintos. Una auténtica delicia para disfrutar con los ojos cerrados.

PRECIO 9,99 € ***iTunes***





Juego Tomb Raider Legends

Las aventuras de Lara, en versión de juego de mesa

Aunque no saldrá a la venta hasta el próximo febrero, ya se puede reservar en la tienda oficial de Square Enix Europa este espectacular juego de mesa inspirado en *Tomb Raider*. Permitirá partidas para cuatro jugadores sobre su tablero modular y está diseñado por el equipo que creó Final Fantasy Trading Card Game.

A LA VENTA EN *store.eu.square-enix-games.com*

Lego Aston Martin DB5

El mítico coche de James Bond, con todos sus gadgets

Desde que hizo su aparición en "Goldfinger", el Aston Martin DB5 se convirtió en el coche más icónico de la saga Bond. Ahora, ha sido recreado, ladrillo a ladrillo, por LEGO, en un impresionante set que incluye los gadgets creados por "Q": asiento eyectable, cambio de matrículas, "GPS de los 60", escudo trasero y mucho más.

A LA VENTA EN *shop.lego.com/*

Camisetas Red Dead Redemption II

En dos modelos diferentes, para forajidos de corazón

La tienda de merchandising oficial de Rockstar sigue agotando todo lo que lanza sobre el inminente *RDR2*. Ahora, nos presenta dos camisetas en 100% algodón. La roja lleva escrito "Outlaws for life", mientras que la negra se decanta por un contundente "Redemption", ambas con el tipo de letra del juego. Van a volar.

A LA VENTA EN *www.rockstarwarehouse.com*

LIBROS

THE GUIDE TO RETRO HORROR

Hardcore Gaming 101 celebra Halloween con este breve pero indispensable tomo centrado en clásicos tenebrosos: *Splatterhouse, Ghosts'n Goblins, Elvira, Chiller* o *Zombies Ate My Neighbors* son analizados con el mimo habitual de Kurt Kalata y compañía. En inglés, aunque está disponible en Amazon España.

PRECIO 17,68 € **PUB. POR** *Hardcore Gaming 101*

LA BIBLIA DE SUPER NINTENDO

Nuestro compi Daniel Quesada se ha encargado de escribir el capítulo dedicado a SNES en España dentro de este incunable de 424 páginas a todo color, donde se detalla la historia de la mítica consola de 16 bits, sus juegos mas emblemáticos y mucho más. Esa portada ya lo convierte en una joya para coleccionistas.

PRECIO 40 € **PUBLICADO POR** *Minotauro*

Fallout 76: Power Armor Ed.

Imprescindible para sobrevivir en el Yermo

El 14 de noviembre, llega a las tiendas la nueva entrega de *Fallout*, incluyendo esta tremenda edición, que contiene el juego, un mapa que brilla en la oscuridad, veinticuatro figuras, caja metálica y lo más gordo: un casco de servoarmadura T-51 a escala real, con modulador de voz, sonido V.A.T.S. y coronado por una linterna LED.

A LA VENTA EN *www.game.es*

Camiseta Mega Drive

Porque los clásicos siempre serán eternos

En esta ocasión, Insert Coin Clothing ha ido directa a la yugular de los segueros, con esta hermosa, a la par que sobria, camiseta negra (bautizada como MD Japan), que luce el logo original de la consola de 16 bits en su país natal. Está fabricada en un 80% poliéster y un 20% algodón y disponible en seis tallas.

A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

LEGO Ideas: Tron Legacy

Algunos llevábamos décadas soñando con esto

Aunque la secuela de "Tron" no arrasó en las taquillas, muchos niños de los 80 soñaban con un set de LEGO con las míticas motos de luz y, gracias a Ideas (y a los votos de la gente), se ha hecho realidad. Incluye peana para las dos motos y las figuras de Sam Flynn, Quorra y Rinzler (con sus discos a la espalda y todo).

A LA VENTA EN *shop.lego.com*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

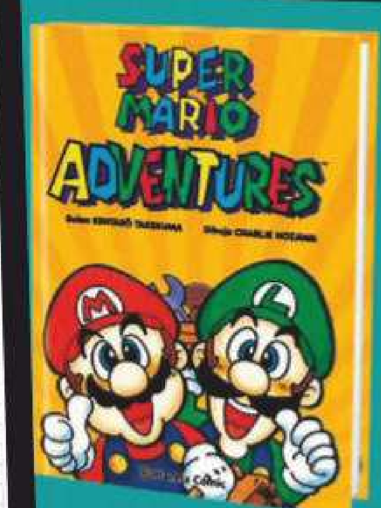
ASTRO BOY



AUTOR Osamu Tezuka **EDITORIAL** Planeta de Libros
PRECIO 25 € **PÁGINAS** 624 **FORMATO** Tapa dura

Vale, es otra reedición, pero "Astro Boy" son palabras mayores. La creación más icónica de Osamu Tezuka, el Dios del manga, fue la punta de lanza de la animación japonesa en Occidente (cuando la televisión era todavía en blanco y negro). Es una obra mítica que, además, influyó, como otras obras del maestro japonés, en las generaciones de mangakas que le sucedieron. Las andanzas del pequeño robot (sin él, no tenemos ninguna duda de que Mega Man jamás habría existido) regresan a España en una contundente edición integral de 624 páginas, que se prolongará a lo largo de siete tomos. Es un tesoro que guardarás para tus hijos.

SUPER MARIO ADVENTURES



AUTORES Varios **EDITORIAL** Planeta de Libros
PRECIO 9,95 € **PÁGINAS** 112 **FORMATO** Rústica con solapas

Este tomo único reúne, a todo color, las historietas publicadas originalmente en Nintendo Power, la legendaria revista oficial de Nintendo América, entre 1992 y 1993. Una vez más, volveremos a ser testigos de los esfuerzos de Mario y Luigi para rescatar a la princesa de las garras del malvado Bowser. Un tomo esencial para cualquier fanático del fontanero y todo un lujo, teniendo en cuenta lo difícil que es ver este material editado en nuestro país.

ONE PIECE: LAS PELÍCULAS



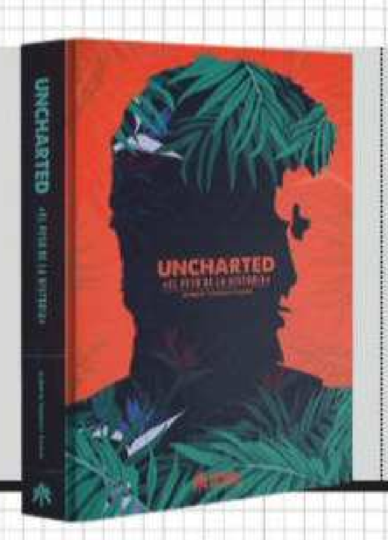
AUTOR Eiichiro Oda **EDITORIAL** Selecta Visión
PRECIO 49,99 € **FORMATO** DVD

El fenómeno creado por Eiichiro Oda no sólo dio como fruto toneladas de papel (ya lleva 90 tomos) y una serie igualmente larga (860 capítulos y sigue adelante): también inspiró trece películas (la primera, estrenada en el año 2000, y la última, de momento, en 2016). Todas han sido recopiladas por Selecta Visión en este contundente pack, dentro del cual se incluye el especial "One Piece 3D: La persecución del Sombrero de Paja". ¿Hace un maratón?

UNCHARTED: EL PESO DE LA HISTORIA

El historiador Alberto Venegas era la persona perfecta para hablarnos del legado de Nathan Drake (orígenes, influencias, creación) y, sobre todo, de la manera en la que la saga creada por Naughty Dog ha representado la historia de la humanidad y la cultura popular. Si eres fan de los juegos del famoso buscatesoros, devorarás este libro.

PRECIO 22 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



DRAGON QUEST: ENCICLOPEDIA DE MONSTRUOS

La saga de Enix les debe mucho a las delirantes criaturas que Akira Toriyama, el padre de Dragon Ball, ha ido creado a lo largo de los últimos 30 años. Este lujoso tomo de 496 páginas recoge más de 1.500 de estos encantadores seres, con toneladas de información, ilustraciones y fotografías. Un incunable para fans de los J-RPG.

PRECIO 50 € **PUBLICADO POR** *Planeta Cómic*



MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos





- **PLATAFORMA** Mega Drive
- **GÉNERO** Acción
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 1992









Batman Returns

COLEGA, ¿DÓNDE ESTÁ MI COCHE?

Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen



Esta sección suele estar dedicada a infamias, pero, este mes, he optado por traer de vuelta un juego que era muy potable... pero del que no guardo muy buen recuerdo.

A principios de los 90, los juegos de Batman brotaban como hongos, al calor de las películas de Tim Burton. La segunda de ellas, "Batman Returns", tuvo varias adaptaciones, cada una de su padre y de su madre. Nada tenía que ver la de SNES (un beat'em up de Konami) con las que hizo Sega para Mega Drive, Mega CD, Master System y Game Gear. Incluso estas últimas eran distintas, algo que no se debió de tener en cuenta para las sinopsis de las contraportadas...

Yo tuve la de Mega Drive, que, como el filme, nos enfrentaba al Pingüino y a Catwoman, a lo largo de cinco actos, con niveles 2D en los que se combinaban plataformeo y combates. El Caballero Oscuro podía planear y trepar con ayuda de un gancho, así como usar batarangs, bombas de humo o bandadas de murciélagos, para enfrentarse a moteros, payasos y demás chusma de Gotham. Se podía completar en menos de una hora, pero, como muchos juegos de la época, era puñetero, en especial la lucha final contra el Pingüino en su helada guarida, que sólo logré superar una vez. Por culpa de la contraportada, yo estaba convencido de que, al darle matarile, habría algún nivel protagonizado por el Batmóvil, pero no: esa joya sólo estaba en la vitaminada versión de Mega CD... ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

En una época en que la información era mucho más limitada, no sé si por culpa de la descripción de la caja del juego o por la imagen que abría cada nivel, yo creía que el Batmóvil sería jugable en algún momento. Mi cara debió de ser un poema cuando, tras infinidad de intentos, logré acabarme el infernal quinto acto y descubrí la cruda verdad...

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el 23 de noviembre

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**

Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, David Alonso, Alejandro Alcolea, Elisabeth López.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Kevin Tuku**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta 28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

Revista miembro de ARI




HOBBY
CALL OF DUTY
BLACK OPS
TREYARCH
ACTIVISION


HOBBY
LEGO
DC
SÚPER-
VILLANOS


PIENSA
MORTAL
HITMAN™ 2
DISPONIBLE EL 13 NOV
18
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
/HITMAN2
HITMAN2.COM
HITMAN™ 2 © 2018 IO Interactive A/S. IO Interactive, IOI logo, HITMAN, HITMAN logo, and WORLD OF ASSASSINATION are trademarks or registered trademarks owned by or exclusively licensed to IO Interactive A/S. Distributed by Warner Bros. Home Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
IOI
WB GAMES